

HANNA-RIIKKA ROINE

KOETTAVAKSI RAKENNETUT.

**Maailmojen paradoksit ja mahdollisuudet nykyaikaisessa fantasiafiktiossa
ja digitaalisissa roolipeleissä**

Tampereen yliopisto
Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö

ROINE, Hanna-Riikka: KOETTAVAKSI RAKENNETUT.
Maailmojen paradoksit ja mahdollisuudet nykyaikaisessa
fantasiafiktiossa ja digitaalisissa roolipeleissä

Lisensiaatintutkielma, 279 s.
Yleinen kirjallisuustiede
Toukokuu 2013

Tutkielma käsittelee fiktiivisiä maailmoja nykyfantasiakirjailija China Miévilin (s. 1972) teoksissa *Perdido Street Station* (2000), *The Scar* (2002) ja *Iron Council* (2004) sekä digitaalisissa roolipeleissä *Final Fantasy VII* (1997, Square), *Elder Scrolls V: Skyrim* (2011, Bethesda Game Studios) ja *Mass Effect 3* (2012, BioWare). Työssä lähdetään liikkeelle siitä, että maailmojen kaltaiset konstruktioit niin mahdollisesti olemassa olevien kaltaisina maailmoina kuin erilaisten abstraktien asiaintilojen hahmottamisen työkaluina yhdistävät (fantastista) kirjallisuutta ja digitaalisia roolipelejä, ja toimivat keskeisinä elementteinä niiden käytön mielekkyydessä.

Teoreettisesti työssä törmäytetään toisiinsa kirjallisuudentutkimuksen piiristä lähtöisin oleva narratologia, pelien tutkimus ja aiempi fantasiafiktio tutkimus. Tarkasteltavat romaanit ja digitaaliset roolipelit päästetään deskriptiivisen poetiikan hengessä haastamaan ja hiomaan näiden kolmen tutkimusalan piirissä tehtyjä perusoletuksia ja väittämiä muun muassa maailmoista, fiktiosta, kertomuksista ja kerronnallisuudesta.

Keskeisenä kiintopisteenä työssä on lisäksi vuorovaikutteisuus, jonka kautta maailmojen paradokseihin ja mahdollisuuksiin pureudutaan. Kuinka ja millaisin keinoin fantasiafiktio käyttäjiä (eli esimerkiksi lukijoita ja pelaajia) ohjataan tekemään keinotekoisista, rakennetuista maailmoista mahdollisesti olemassa olevan kaltaisia ja koettavia? Vuorovaikutteisuuden nähdään siis tuottavan kaksitasoisia rakenteita paitsi fiktiivisiin teoksiin sinänsä, myös käyttäjärooleihin: käyttäjät ovat yhtä aikaa sekä katsojia tai vastaanottajia että toimijoita tai koherenttien maailmojen luoja. Konkreettisesti kaksitasoisuutta tarkastellaan työssä etenkin erilaisten tulkintastrategioiden kautta, jolloin pohditaan käyttäjien asemoitumista suhteessa niin maailmojen keinotekoisuuteen kuin mahdollisuuksiinkin.

Kaiken kaikkiaan tutkielmassa tehtävä fantastisten maailmojen kartoittaminen on niin maailman luomisen keinojen kuin luodun illuusionkin tutkimusta. Se on tutkimusta siitä, kuinka vieraat ja kaukaiset maailmat voidaan ”ottaa haltuun” tämän maailman keinoilla, mutta myös siitä, kuinka fiktion luominen on aina neuvotteleva ja vastavuoroinen prosessi. Tätä kautta tutkelma tekee avauksia myös spekulatiivisia maailmoja rakentavassa fantasiafiktiossa toistuvien temaattisten kysymysten käsittelyyn.

Asiasanat: fantasiafiktio, digitaaliset roolipelit, narratologia, vuorovaikutteisuus, maailma, China Miéville, mahdollisten maailmojen poetiikka

SISÄLLYS

I JOHDANTO	1
1. Maailmat ovat ristiriitaisia	1
2. Maailmat ovat vuorovaikutteisia	15
3. Maailmat ovat hallittavia	29
II RISTIRIITAISET MAAILMAT	37
4. Maailmat, jotka ovat ja eivät ole	39
4.1 Fiktiivisen maailman fantastisuus	41
4.2 Fiktiivisen maailman hybridisyys	45
4.3 Fiktiivisen maailman aktuaalisuus	48
5. Abstraktit ja konkreettiset maailmat	52
5.1 Peli sääntöjärjestelmänä ja jonakin muuna	52
5.2 Maailmojen tulkinnanvaraiset rajat	59
6. Lineaariset ja tilalliset maailmat	68
6.1 Mekaniikka, dynamiikka ja samanaikaisuus	69
6.2 Simulaatio, tarina ja maailmallisuus	76
6.3 Reitit, linjat ja tilallisuus	80
7. Valmiit ja keskeneräiset maailmat	89
7.1 Aika, paikka ja dynamiikka	90
7.2 Kaaoksen järjestämisen strategiat	96
III VUOROVAIKUTTEISET MAAILMAT	103
8. Mahdollisesti olemassa olevat henkilöt	105
8.1 Mielten maailmat	105
8.2 Pelihahmon (etsimisen) quest	112
9. Mahdollisesti olemassa olevat tilat	121
9.1 Fyysiset tilat ja tilalliset suhteet	123
9.2 Navigaatio ja tilalliset mallit	132
10. Mahdollisuuksista todeksi	141
10.1 Lukija ja kokija	141
10.2 Katsoja ja toimija	151
IV HALLITTAVAT MAAILMAT	161
11. Näkökulmia aspektuaalisuuteen	165
11.1 Positio ja havaintokulma	168
11.2 Jäähvyäiset viattomalle havainnolle	178
12. Välittömyyden puolesta: Emotionaalinen osallisuus	187
12.1 Samastuminen ja vaikutelma jostakusta toisesta	188
12.2 ”Millaista on” olla fiktiivisessä maailmassa	197
12.3 Etäisyys ja yhteenkuuluvuus	206
13. Automaatiota vastaan: Arvioiva osallisuus	217
13.1 Tulkinta, täydentäminen ja rakentaminen	218
13.2 Tulkinta johonkin muuhun suhteuttamisena	227

14. Demokraattiset genret, sosiaaliset responssit ja toisto	239
14.1 Genrefiktion järjestelmää vastustamassa	240
14.2 Interpretation, the only game in town?	250
V LOPUKSI	263
LÄHTEET	267

I JOHDANTO

Mielikuvituksen tarkoituksena ei niinkään ole tehdä oudoista asioista tuttuja vaan tehdä tutuista asioista outoja.
(G.K. Chesterton)¹

1 Maailmat ovat ristiriitaisia

Fantastisten maailmojen tarkastelu saattaa äkkiseltään vaikuttaa yllätyksettömältä tai jopa itsestään selvältä tutkimuskohteelta. Halu kokea kuvitteellinen maailma on usein nimetty yhdeksi olennaisimmista syistä, miksi ihmiset viehättyvät fantasiafiktiosta: fantasiateorian perustuksen valaneessa ”Saduista”-essessään (alun perin pidetty luentona 1939, julkaistu 1947) J.R.R. Tolkien esittää, että hänelle lukijana ”fantasia, toisten maailmojen luominen tai niiden näyttäminen vilaukselta, on Satumaan kaipauksen sydän” (Tolkien 2002, 60). Tätä taustaa vasten on kiinnostavaa, että vaikka näitä ”toisia maailmoja” voisi pitää rajoittamattoman mielikuvituksen temmelyskenttinä, fantasiafiktion liitetään edelleen ennalta-arvattaviin kaavoihin kangistuminen, konservatiivisuus ja maneerisuus niin henkilöhahmojen, juonen kuin koko fiktiivisen maailmankin tasolla. Genrefantasian² maailmaa ei olekaan vaikeaa kuvittaa tai kansoittaa. Riittää, että tuntee pseudokeskiaikaisten puitteiden pystyttämisen perusteet ja muistaa lisätä niiden lomaan lohikäärmeet, velhot ja sankarin maagisine miekkoineen sekä monitaitoisine seuralaisineen. Vaikka tämänkaltaiset maailmat lienevät monille tuskallisen tuttuja lukuisista eri mediuumeista, fantasiafiktion on nähty suorastaan arkityyppisenä keinona luoda sellaisia maailmoja, joita ihmiset eivät voisi muutoin kokea lainkaan (vrt. Herman 2002, 298). Tämä tekee fantastisesta paradoksisista näkyvän: kuinka jokin näin keinotekoinen voisi samaan aikaan olla ”koettava”?

Vaikka kaikki fantastiset (ja fiktiiviset) maailmat ovat keinotekoisia, genrefantasian maailmat eivät kuitenkaan ole koko totuus – toisin kuin Tolkienin vaikutusvaltaista tuotantoa kopioivan fiktion hyöky kenties antaa ymmärtää. Fantasiagenre on jatkuvassa liikkeessä muiden lajityyppien tavoin, ja se uudistuu, muokkautuu ja tuottaa hybridejä. Kiehtova esimerkki uuden fantasiafiktion maailmoista on tunnetuimpiin nykyfantasiakirjailijoihin lukeutuvan englantilaisen China Miévilin

¹ Kaikki käännökset ovat omiani, ellei toisin mainita.

² Genrefantasialla tarkoitan tässä yhteydessä fantasiakerronnan piiriin lukeutuvaa lajityyppiä, joka syntyi angloamerikkalaisella kielialueella sen jälkeen, kun Tolkienin vaikutteet ja ajatukset fantasiafiktiosta levisivät.

(s. 1972) teosten Bas-Lag. Tähän mennessä Miéville on kirjoittanut kolme Bas-Lagiin sijoittuvaa romaania, jotka ovat *Perdido Street Station* (2000), *The Scar* (2002) ja *Iron Council* (2004).³ Ne ovat voittaneet useita arvostettuja fantasia- ja tieteisfiktioille jaettavia tunnustuksia, kuten Arthur C. Clarke -palkinnon (*PSS* ja *IC*) ja British Fantasy -palkinnon (*PSS* ja *S*). Näiden lisäksi Miéville on julkaissut lukuisia romaaneja sekä novelleja ja muuta lyhytproosaa, jotka on julkaistu yksissä kansissa kokoelmassa *Looking for Jake and Other Stories* (2005). Vaikka örkit, haltiat ja lohikäärmeet Bas-Lagista puuttuvatkin, Miévilin teokset voidaan määritellä nimenomaan fantasiefiktioksi siksi, että ne käyttävät niin sanotun konsensustodellisuuden kanssa ristiriidassa olevia aineksia, kuten magiaa ja myyttisiä olentoja (ks. Hirsjärvi 2009, 15). Vaikka fantasia- ja tieteisfiktio käyttävät samoja teemoja ja motiiveja ja ne monine hybrideineen voidaan lukea saman historiallisesti määriteltävän fantasiakerronnan⁴ alle, niiden sopimuksenvarainen ero on se, että fantasiefiktio tarjoaa mahdollisuuden spekuloida ja tutkia mielikuvituksen keinoin asioita, joita ei voi olla tai jotka eivät koskaan voi olla mahdollisia (vrt. Hunt 2001, 2). Fantasiefiktion kohdalla voidaankin puhua spekulatiivisesta maailman rakentamisesta (McHale 1992, 244), joka sisältää mielikuvituksellisen hypyn reaali maailmasta ja sijoittaa fiktiiviseen maailmaan yhden tai useamman tekijän, joita ei voida lineaarisesti päätellä, ekstrapoloida, tämänhetkisistä reaalisista asiain tiloista. Tämä tarjoaa toisen näkökulman fantastisten maailmojen perustavanlaatuisen paradoksiin: ne ovat yhtä aikaa mahdottomia ja mahdollisia, saavuttamattomia ja silti saavutettavia.

Miévilin Bas-Lag-romaanit ovat maailmojen rakentamisen keinojen kannalta erityisen kiinnostavia siksi, että ne sijoittuvat fantastiseen maailmaan, jollaista lukija ei kirjailija Stephanie Swainstonin sanoin millään tavalla osaa odottaa: ”Lukija tuijottaa ympärilleen ja näkee värikkään maailman [...]. Se on visuaalinen, ja jokainen näkymä on täynnä koristeellisia yksityiskohtia.” (VanderMeer & VanderMeer 2008, 319.) Parhaiten Swainstonin tavoitteleman vaikutelman havainnollistaa katkelma *Perdido Street Stationin* alkupuolelta, jossa kuvataan teoksen tapahtumapaikkaa, New Crobuzonin kaupunkivaltiota ja sen keskusta, Perdido Streetin asema- ja hallintorakennusta:

[A]nd in front of them all another train, heading into the city this time, heading for the centre of New Crobuzon, the knot of architectural tissue where the fibres of the city congealed, where the skyrails of the militia radiated out from the Spike like a web and the five great trainlines of the city met, converging on the great variegated fortress of dark brick and scrubbed concrete and wood and steel and stone, the edifice that yawned hugely at the city’s vulgar heart, Perdido Street Station. (*PSS*, 20.)

3 Käytän teoksista seuraavia lyhenteitä: *PSS* = *Perdido Street Station*, *S* = *The Scar* ja *IC* = *Iron Council*.

4 Johanna Sinisalo on havainnollistanut fantasiakerronnan eri alueiden määrittelyn monimutkaisuutta ”mandalallaan”. Hän tuo kuviolla näkyviin sen, kuinka fantasiakerronnan laajaan kenttään on eri medioissa syntynyt teoreettisesti hahmoteltavia alalajeja, joista esimerkiksi tieteisfiktio, parapsykologinen kirjallisuus, genrefantasia ja kauhu voidaan nähdä omina genreinä. (Ks. Sinisalo 2004, 17; Hirsjärvi 2009, 28.)

Miévillen teokset luokitellaan useimmiten uuskummaksi (*New weird*)⁵ kutsuttuun nykyfantasiafiktion suuntaukseen. Se on pääosin englanninkielisten kirjailijoiden edustama lajityyppi (tai kirjallinen liike), joka nousi kukoistukseensa 2000-luvun alkupuolella. *Perdido Street Station* pidetään laajalti merkittävimpänä yksittäisenä uuskumman fantasiafiktion edustajana. Ennen kuin lajityyppiä oli millään tavalla määritelty tai ennen kuin sen oli ajateltu edes olevan olemassa, Miévillen ensimmäisen Bas-Lag-romaanin kaikenlaisia luokitteluja pakenevasta luonteesta käytiin runsaasti keskustelua niin tutkijoiden, toisten kirjailijoiden kuin lukijoidenkin kesken (Gordon 2003, 456; ks. myös VanderMeer & VanderMeer 2008). *Perdido Street Station* liitettiin niin goottilaiseen fantasiaan, kauhukirjallisuuteen kuin steampunkiinkin, sillä New Crobuzonin voi nähdä monissa suhteissa viktoriaanista Lontoota muistuttavana vaihtoehtotodellisuutena, jossa käytetään laajalti esimerkiksi höyrykoneita ja kaasulamppuja. 1800-luvun mieleen tuovista puitteista huolimatta New Crobuzonissa robotit (tai konstruktit, kuten niitä teoksen maailmassa nimitetään), katujen yläpuolella kiitävät junat ja magia ovat arkipäivää, puhumattakaan erilaisista fantastisista hybridiroduista, kuten khepreistä, joilla on skarabee-kuoriaisen pää kiinnittyneenä naisen vartaloon, tai garudoista, jotka ovat puoliksi majesteettisia lintuja, puoliksi ihmisiä. Miévillen kahdessa seuraavassa Bas-Lag-romaanissa maailman kuvaus syvenee ja laajenee entisestään kauas New Crobuzonin ulkopuolelle, vaikka kaupunkivaltio säilyykin eräänlaisena keskuksena kaikkien teosten ajan.

Kuten edellä tiiviisti käsitellystä Miévillen romaania koskevasta keskustelustakin voi päätellä, *Perdido Street Stationin* luokittelemattomuuden nähtiin paljolti juontuvan juuri sen fiktiivisestä maailmasta ja sen rakentamisessa käytetyistä keinoista. Jeff VanderMeer, itsekkin uuskumman pioneeri, pohjaa oman lajityypin määritelmänsä tähän:

Uuskumma on sekundaarisen maailman fiktion urbaani lajityyppi, joka horjuttaa perinteisen fantasian romantisoituja käsityksiä paikasta valitsemalla pääosin realistisia ja monimutkaisia reaalimaailman malleja lähtökohdaksi sellaisille tapahtumapaikoille, jotka voivat yhdistää elementtejä niin tieteis- kuin fantasiafiktiostakin. (VanderMeer & VanderMeer 2008, xvi.)

Perinteisellä fantasialla VanderMeer tarkoittanee edellä mainitsemani genrefantasian kaltaista fiktiota, johon uuskumman suhde on ollut vähintäänkin ristiriitainen. Miéville on omissa töissään tietoisesti pyrkinyt välttämään Tolkienin vahvaa vaikutusta ja kutsunut tätä taannoin ”rasvakasvaimeksi fantasiakirjallisuuden takapuolella”.⁶ Sittenkin Miéville on tosin lieventänyt kantaansa, mistä hyvä esimerkki on vuonna 2009 Amazon.comin kirjablogissa julkaistu vierailija-

5 Lajityypin nimen suomennos Jukka Halmeen esipuheesta *Uuskummaa?* -antologiassa (2006).

6 Miévillen runsaasti lainattu kommentti on luettavissa kokonaisuudessaan esimerkiksi osoitteesta <http://www.boingboing.net/2003/11/02/mieville-on-tolkien.html>.

artikkeli ”There and Back Again: Five Reasons Tolkien Rocks”. Kaiken kaikkiaan uuskumman yhteydessä on tärkeää huomioda se, että sen kirjoittajat tietoisesti ponnistavat muusta kuin tolkienilaisesta fantasiakerronnasta, kuten Mervyn Peaken *Gormenghast*-trilogiasta, jonka osat valmistuivat vuosien 1946 ja 1959 välillä, tai M. John Harrisonin *In Viriconium* -sarjasta, jonka neljä teosta julkaistiin vuosina 1971–1984. Miéville puolestaan on eri haastatteluissa nimennyt omiksi vaikutteikseen näiden kahden lisäksi muun muassa H.P. Lovecraftin, Cormac McCarthyn, Emily Brontën – ja erilaiset fantastisiin maailmoihin sijoittuvat roolipelit, kuten lovecraftilaisen *Call of Cthulhun* (1981, Sandy Petersen). Fantasiafiktion poetiikan näkökulmasta Miévillen teokset ovatkin kiinnostava tutkimuskohde siksi, että vaikka ne avoimesti asettuvat ”kaupallisiin markkinointikategorioihin luokiteltua” fantasiakerrontaa ja sen geneerisiä keinoja vastaan, Bas-Lagin maailman rakentamiseen liittyvät kysymykset silti rinnastuvat paitsi Tolkienin kaunokirjallisiin teoksiin, myös hänen ”Saduista”-essessään esittämiinsä teoreettisiin ajatuksiin. Tällaisen rinnastuksen on tehnyt Miéville itsekin hämmästellessään sitä, että ”järjestelmällinen, filosofinen ja kriittinen tutkimus ’alemmasta luomisesta’, kokonaisen maailman rakentamisesta tekniikkana, puuttuu tyystin” (Miéville 2009). Toisaalta Miévillen romaanien kaltainen nykyfantasiakirjallisuus keskustelee yhtä lailla muiden kulttuurituotteiden, kuten elokuvien, televisiosarjojen ja erilaisten pelien, kanssa. Tämän keskustelevuuden huomioiminen on olennainen osa modernien fantastisten maailmojen rakentamista, ja tässä tutkielmassa kartoitetaan keskusteluyhteyttä Miévillen teosten ja digitaalisten roolipelien välille.

Toisin kuin kaunokirjallisuutta ja elokuvia, digitaalisia pelejä ei perinteisesti jaotella lajityyppeihin esimerkiksi niiden esitetyn pelimaailman tai visuaalisten eroavaisuuksien perusteella vaan ensisijaisesti pelimekaniikan mukaan. Toimintapelit voidaan luokitella toimintapeleiksi riippumatta siitä, sijoittuuko niiden toiminta fantastiseen maailmaan, ulkoavaruuteen tai vaikkapa Los Angelesiin. Luokittelu on lähestymistapana perusteltu etenkin markkinoinnin näkökulmasta, sillä pelaajien voidaan ajatella hakevan peleiltä esimerkiksi tietyn tyyppisiä haasteita tai haluavan käyttää pelejä tietyn tyyppisten tarpeiden täyttämiseen. Toisaalta luokitteluperusteet voidaan liittää ajatukseen siitä, että pelien ”ytimen” eli peliä ja itse pelaamista (*gameplay*) säätelevien mekaniikan ja sääntöjen, tulisi olla tarkastelun kohteena ensisijainen, kun taas ”kuori”, tapa jolla pelin ydin on toteutettu esimerkiksi tietynlaisin visuaalisin representaatioin, on sille alisteinen ja näin ollen toissijainen. Nämä kaksi erilaista rakennetta, ydin ja kuori, muodostavat yhdessä pelien rakenteelliset avainelementit (ks. Mäyrä 2008, 17), ja varsinkaan pelaajan näkökulmasta olennaista ei olekaan jommankumman ensisijaisuus vaan nimenomaan kahden rakenteen muodostama kokonaisuus. Digitaalisten roolipelien kohdalla kokemus tietynlaisesta fiktiivisestä maailmasta

voidaankin nähdä niitä lajityyppinä määrittäväksi piirteeksi. Vaikka ne jakavat monien muiden digitaalisten pelien kanssa esimerkiksi pistelaskun ja taistelujen kaltaisia elementtejä, suuri osa niiden erityislaatuisuudesta liittyy fiktiiviseen maailmaan osallistumiseen ja siellä toimimiseen pelattavan hahmon tai hahmojen kautta. Tätä roolipelien ”mielikuvituksellista” ulottuvuutta on vaikeaa tai jopa mahdotonta kuvata pelkästään formaalein termein, ja se lieneekin yksi syy siihen, miksi roolipelejä ei aina edes nähdä omana erillisenä genrenään digitaalisten pelien joukossa.⁷

Roolipeleiksi määriteltyjen pelien kirjo onkin valtava: digitaalisten pelien osalta ne vaihtelevat yksinpelattavista peleistä (jotka ovat tämän tutkielman kohteena) niin sanottuihin massiivisiin monen pelaajan verkkoroolipeleihin (MMORPG), joiden fiktiivisissä maailmoissa voi samaan aikaan olla useita satoja tai jopa kymmeniä tuhansia pelaajia. Digitaalisten roolipelien lähtökohtana ovat niin sanotut pöytäroolipelit⁸ ja toisaalta liveroolipelit eli ”larppaus” (*Live-Action Role-Playing, LARP*).⁹ Michael Hitchens ja Anders Drachen ovat määritelleet roolipelit laajasti ”tarinankerronnaksi säännöillä”, jossa pelin osallistujat pyrkivät eläytymään kuvitteellisessa maailmassa elävien hahmojen rooleihin ja vuorovaikuttavat pelin maailmassa tämän hahmon kautta. Lisäksi pelillä on yleensä pelinjohtaja (tai digitaalinen järjestelmä, jolla on vastaavanlainen tehtävä), joka on vastuussa pelin niistä elementeistä ja niistä fiktiivisen maailman ominaisuuksista, jotka ovat pelaajien suoran kontrollin ulkopuolella. (Hitchens & Drachen 2009, 7.) Näiksi pelaajien kontrollin ulkopuolella oleviksi elementeiksi voidaan laskea digitaalisia roolipelejä lajityyppinä yhdistävät, tietynlaisiin pelijärjestelmän operaatioihin pohjautuvat rakenteet sekä tietynlaiset näiden rakenteiden esittämisen tavat.

Toisaalta roolipelitutkimuksen piirissä ei ole konsensusta siitä, voiko roolipelaamista edes siirtää digitaaliseen mediumiin, sillä se on aktiviteettina mahdollista nähdä niin vastavuoroisena ja

7 Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith ja Susana Pajares Tosca, jotka ovat kirjoittaneet yleisluontoisen johdatuksen digitaalisiin peleihin (*Understanding Video Games*, 2008) esimerkiksi toteavat suoraan, että roolipelit haastavat heidän lajityyppiluokittelunsa. He kiertävät ongelman luokittelemalla yksinpelattavat roolipelit strategiapeleiksi ja nimeämällä pelit, joiden tavoitteet ovat joko epämääräisiä tai niitä ei ole periaatteessa lainkaan (moninpelattavat verkkoroolipelit kuten *World of Warcraft*) ”prosessiorientoituneiksi peleiksi”. (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca 2008, 41–42.)

8 Pöytäroolipeleissä pelaajat sanan mukaisesti istuvat saman pöydän ääressä. Yleensä kaikki pelaajat yhtä lukuun ottamatta pelaavat yhtä hahmoa, jonka kautta he vuorovaikuttavat pelimaailman kanssa ja pelimaailmassa. Jäljellä olevaa pelaajaa kutsutaan pelinjohtajaksi (*game master, dungeon master, storyteller*), ja hän vastaa muiden pelaajien hahmoja ympäröivästä pelimaailmasta. Itse pelaaminen on suullista kuvailua: joko pelaajat kertovat hahmojensa toimista tai aikeista tai pelinjohtaja kertoo toimien tuloksista tai pelimaailman elementeistä, joita pelaajat kohtaavat. Pöytäroolipeleihin voi lisäksi kuulua suuri määrä kirjallista taustamateriaalia, jotka sisältävät säännöt, peliohjeet ja hahmokuvaukset, ja niitä voi pelata myös laudalla. (Hitchens & Drachen 2009, 9–10.)

9 Liveroolipelissä, toisin kuin pöytäroolipeleissä, pelaajia voi olla jopa satoja tai tuhansia. Pelin painotus on pelaajan esityksellä hahmon toiminnasta, rekvisiitasta, tavaroista ja ympäristöstä. Myös liveroolipeleissä pelaajat jakautuvat yhtä hahmoa pelaaviin sekä pelinjohtajiin, ja itse pelitapahtumaa voivat ”edeltää” yksityiskohtaiset käsikirjoitukset ja hahmokuvaukset. (Hitchens & Drachen 2009, 10.)

neuvottelevana, ettei digitaalisen järjestelmän ja pelaajan välille sellaista voi muodostua. Suurelta osin tämä vastavuoroisuus paikantuu juuri ”kuvitteelliseen pelimaailmaan”, sillä roolipelaamisen kannalta keskeiseksi on nähty se, että osallistujat määrittelevät ja uudelleenmäärittelevät tällaista kuvitteellista ulottuvuutta tietyn valtarakenteen mukaan (vrt. Montola 2007, 179). Itse lähdän liikkeelle samasta lähtökohdasta kuin Hitchens ja Drachenkin eli siitä, että pelaajat ”tuntuvat tietävän, milloin jokin voidaan luokitella roolipeliksi” (Hitchens & Drachen mt. 3). Roolipelaamisen voidaan siis kokemuksena nähdä yhdistävän keskenään hyvinkin erilaisia pelimuotoja. Tämän kokemuksen syntyyn sekä sen ja fiktiivisten maailmojen tiiviiseen yhteyteen tartun tässä tutkielmassa tarkastellessani kolmea peliä, jotka on tarkoituksella valittu edustamaan digitaalisten roolipelien valtavirtaa ja lisäksi tämän valtavirran tunnetuimpia alalajeja. Lisäksi ne edustavat kolmea pelistudiota, jotka ovat vastanneet lukemattomista merkittävistä digitaalisista roolipelinimikkeistä.

Japanilaisen Square Enixin *Final Fantasy* -sarja (1987–) on ollut digitaalisten roolipelien saralla erityisen vaikutusvaltainen, ja vuonna 1997 julkaistua sarjan seitsemättä osaa (*Final Fantasy VII*) pidetään laajalti pelinä, joka nosti koko japanilaisen roolipeligenren suosioon kotimaan markkinoiden ulkopuolella. Digitaaliset roolipelit onkin perinteisesti jaettu niiden kotimaan perusteella japanilaisiin roolipeleihin (*Japanese role-playing games*, JRPG) ja länsimaisiin roolipeleihin (*Western role-playing games*). Jaottelu pohjaa yhtäältä eroon käytetyissä pelialustoissa, sillä länsimaisille pelisuunnittelijoille keskeinen alusta pitkään oli tietokone,¹⁰ kun taas Japanissa suosiossa olivat Nintendon ja PlayStationin kaltaiset pelikonsolit. Toisaalta jaottelu perustuu kulttuurisiin eroihin: japanilaiset roolipelit esimerkiksi on nähty mangan, japanilaisten sarjakuvien, vuorovaikutteisena muotona androgyyneine hahmoineen ja söpöine olentoineen, kun taas länsimaiset roolipelimaailmat ovat usein synkempiä ja tummasävyisempiä. Tässä tutkielmassa *Final Fantasy VII*:n rinnalla käsiteltävä Bethesda Game Studiosin *Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) sijoittuukin Tamriel-maailman provinssiin Skyrimiin, joka muistuttaa genrefantasian maailmoja George R.R. Martinin *Songs of Ice and Fire* -sarjan tyyppisillä väkivaltaisilla ja tylyillä päivityksillä.¹¹ Toisaalta *Final Fantasy VII*:nkään maailma ei ole pelkästään värikäs tai söpö: pelin tapahtumat keskittyvät Gaiaksi kutsutulle planeetalle, jota pitää otteessaan maailmanhallituksen tavoin Shinra Electric Power Company. Niin pelialustoihin kuin kulttuurisiin eroihinkin

10 Tästä syystä länsimaisiin roolipeleihin viitataan myös nimellä ”tietokoneroolipelit” (*PC RPG, computer RPG*).

11 Martinin vuonna 1997 alkanutta fantasiasarjaa on usein keuhuttu siitä, että se ”kyseenalaistaa” tolkienilaisen käsityksen fantastisesta maailmasta tuomalla sinne esimerkiksi vähemmän idealistisia hahmoja ja enemmän realistista väkivaltaa, seksiä sekä juonittelevia valtataistelijoita. Nämä piirteet korostuvat erityisesti sarjasta tehdyssä HBO:n *Game of Thrones* -televisiosarjassa (2011–), ja ne kaikki todellakin ovat läsnä myös *Skyrimissa*.

pohjautuvaa jaottelua japanilaisiin ja länsimaisiin roolipeleihin onkin enenevissä määrin kritisoitu¹² eikä itsekään perehdy siihen tässä tutkielmassa sen syvemmin kuin huomioimalla tietyt erot pelejä tarkastellessani. *Final Fantasy VII*:ssä ja *Skyrimissa* kuitenkin on yksi keskeinen eroavaisuus, joka on perinteisesti nähty nimenomaan japanilaisia ja länsimaisia roolipelejä erottavana piirteenä: se, kuinka paljon erilaista toiminnan ja valinnan vapautta pelaajalle annetaan.

Vaikka suurimman osan digitaalisista peleistä voidaan nähdä sijoittuvan jonkinlaiseen fiktiiviseen maailmaan (vrt. Juul 2005, 121), monista muista peleistä roolipelit erottaa niiden kuvitteellisen maailman laajuus ja syvyys sekä pelaajan vapaus toimia maailmassa pelihahmonsa kautta. Digitaalisissa roolipeleissä maailmat ja pelaajien toimet niissä ovat toki tietyllä tavalla rajoitetumpia kuin vaikkapa pöytäroolipeleissä, joissa rajat asettaa periaatteessa vain pelinjohtajan mielikuvitus. Yksinkertainen esimerkki roolipelien vapaudesta on se, että toisin kuin suurimmassa osassa erilaisia ammutapelejä tai tasohyppelyjä, roolipeleissä pelaajien toimintaa ei rajoiteta esimerkiksi tietylle pelitasolle kerrallaan. Niin sanottuna avoimen maailman pelinä (*open-world game*) *Skyrim* on hyvä esimerkki siitä, kuinka pitkälle tämä vapaus voidaan viedä: siinä pelihahmo voi vaeltaa laajassa maailmassa vapaasti joko jalkaisin tai hevosen selässä, ja vaikka pelissä on päätehtävälinja, sitä ei ole pakko suorittaa lainkaan vaan pelaaja voi aivan yhtä hyvin keskittyä erilaisiin sivuquesteihin (*side quests*) tai jopa käyttää maailmaa omanlaistensa seikkailujen luomiseen. Juuri pelaajan ”vapautta valita” pidetään roolipeleille olennaisena elementtinä (ks. Hitchens & Drachen 2009, 14), ja tämä vapaus osaltaan vaikuttaa myös siihen, että *Skyrimissa* on peräti kahdeksantoista erilaista taitoa, joissa pelihahmoaan voi kehittää. Tyypillistä roolipeleille on lisäksi se, että niiden pelaajiltaan vaatima osallistumisen taso vaihtelee: esimerkiksi *Skyrimissa* intensiteetti voi vaihdella rentouttavasta kirjojen järjestelystä kotihyllyn ääressä ahdistaviin ja vaativiin taisteluihin pimeissä luolastoissa.

Final Fantasy VII sisältää periaatteessa samat roolipeleille keskeiset elementit (quest-rakenne, hahmojen kehittäminen) kuin *Skyrim*, mutta pelin eteneminen on merkittäväällä tavalla sidottu ennalta määrätyn tarinan etenemiseen. Vastaavasti myös pelattavat hahmot ovat ”valmiita” fiktiivisiä hahmoja taustatarinoineen tiettyjä kehitettäviä ominaisuuksiaan lukuun ottamatta, kun taas *Skyrimin* Dragonborniksi kutsuttu pelattava hahmo on pikemminkin ”tyhjä taulu”. Kolmas tässä tutkielmassa käsittelemäni peli, BioWaren *Mass Effect* -avaruusopperatrilogian päätösosa *Mass Effect 3* (2012), joka voidaan asettaa niin sanotun kolmannen persoonan ammutapelin,

12 Hyvän tiivistelmän kritiikistä tarjoaa freelance-toimittaja Rowan Kaiser, joka käsittelee *Joystiq*-nettilehdessä julkaistussa ”East is West: How Two Classic RPGs Prove Stereotypes False” -artikkelissaan (2012) sitä, kuinka monetkaan pelit eivät noudata klassisten stereotyyppien piirteitä.

toimintapelin ja roolipelin rajapinnoille, sijoittuukin tässä suhteessa *Final Fantasy VII:n* ja *Skyrimin* välille. Havainnollinen esimerkki tästä on se, että aloittaessaan *Mass Effect 3:n* pelaaja valitsee kolmen eri kampanjatilaa välillä vaikeusasteen valitsemisen sijaan. Kampanjatilat ovat toiminta (*Action*), tarina (*Story*) ja roolipeli (*RPG*). Toiminta- ja roolipelivaihtoehdot erottaa toisistaan pääasiassa se, että edellisessä pelissä käytävien keskustelujen vastausvaihtoehtoja ei voi valita eikä hahmojen kehitykseen voi vaikuttaa. Lisäksi toimintavaihtoehdossa oman pelihahmonsa ulkonäköä ei voi muokata haluamansa laiseksi vaan pelaajan on valittava joko mies- tai naispuolinen ”klassinen” komentaja Shepard. Tarinavaihtoehdon puolestaan erottaa edellisistä se, että siinä taistelut ovat helppoja, eli pelattavaa hahmoa suojaavat kilvet ovat tehokkaat ja vastustajia on huomattavasti vähemmän kuin vaikeamman tason peleissä, ja se näin ollen painottaa enemmän ”vuorovaikutteista tarinaa”. *Mass Effect 3:n* roolipelivaihtoehto keskittyykin pelattavan hahmon luomiseen ja kehittämiseen pelin tarinan etenemisen rinnalla. Kaksi puolta ovat erityisen tiiviissä yhteydessä siksi, että pelattavan hahmon tekemät valinnat paitsi luovat hahmoa fiktiivisenä henkilöhahmona, myös vaikuttavat sekä fiktiivisiin tapahtumiin että pelaajan mahdollisuuksiin avaamalla yhdenlaisia toimintavaihtoehtoja ja sulkemalla pois toisia.¹³ Tämä havainto yhtäältä havainnollistaa sitä, kuinka tiiviisti edellä ytimeksi ja kuoreksi nimitetyt rakenteet toimivat yhdessä digitaalisissa roolipeleissä.

Kaikissa roolipeleissä, niin digitaalisissa kuin valtaosassa ei-digitaalsiakin, pelin fiktiivinen maailma muokkautuu hahmojen kehityksen ja pelin etenemisen mukaan: *Mass Effect 3:ssa* esimerkiksi muiden, ei-pelattavien hahmojen suhtautuminen pelihahmo Shepardiin riippuu siitä, kuinka korkealla hänen ”mainepisteensä” ovat ja koostuuko hänen maineensa kapinallisista vai esikuvallisista valinnoista.¹⁴ Pelien fiktiivisillä maailmoilla on merkittävä rooli myös geneerisestä näkökulmasta. Filosofian tutkija Aaron Smuts pohtii artikkelissaan ”Are Video Games Art?” (2005) sitä, voidaanko nykyaikaisia digitaalisia pelejä pitää taiteena. Hän viittaa tyypillisimpiin väitteisiin siitä, miksi pelit eivät voisi olla taidetta: yleensä väitteiden ytimessä on ajatus siitä, että vaikka pelit voivat olla monella tapaa hauskoja ja viihdyttäviä, ne eivät kykene käsittelemään ihmisyyden eri

13 Pelihahmoaan voi *Mass Effect 3:n* tarina- ja roolipelikampanjoissa kehittää sekä kvalitatiivisilta (vrt. liveroolipelit) että kvantitatiivisilta (vrt. pöytäroolipelit) ominaisuuksiltaan. Valitsemalla esimerkiksi erilaisia keskusteluvaihtoehtoja pelaaja voi kehittää joko hahmonsa ”kapinallista” tai ”esikuvallista” puolta – toisin sanottuna hän voi vaikuttaa hahmonsa persoonallisuuteen. Kvantitatiivisesti hahmoa voi kehittää esimerkiksi tietyissä taidoissa: kokemuspisteiden kertyessä pelaaja voi nostaa hahmonsa tasoa eri taidoissa seuraavaan luokkaan.

14 Ensimmäisen kerran tällaista mekaniikkaa tietävästi käytettiin *Ultima IV: Quest of the Avatar* -pelissä (1985, Origin Systems), jossa hahmonluonnissa tehty valinnat vaikuttavat peliin siten, että tietyt ei-pelattavat hahmot eivät suostu tietyn hahmoluokan kanssa yhteistyöhön. Pelissä esiteltiin myös *Mass Effect* -sarjan ”mainebarometrin” esikuva eli ”karmamittari” (*karma meter*), joka nimensä mukaan mittasi pelihahmon moraalisuutta. Toisaalta jo *Dungeons & Dragons* -pöytäroolipelin ensimmäisessä editiossa (1974, Gary Gygax & Dave Arneson) pelaajat saattoivat valita hahmonsa ”eettisen” ja ”moraalisen” luokituksen (*alignment*).

puolia tai välittämään emotionaalista kompleksisuutta samalla tavalla kuin vaikkapa kirjallisuus (ks. esim. Ebert 2005; Moriarty 2011). Smuts vastaa tähän toteamalla, että vaikka kaikkia pelejä (kuten kaikkia romaaneja tai elokuvaakaan) ei voi pitää ”suurena taiteena”, ne voivat herättää pelaajissaan samanlaisia tunteita kuin muutkin esimerkiksi samanlaiseen genreen kuuluvat taidemuodot. Smuts itse viittaa *film noir* -genreen ja vertaa sellaisten elokuvien kuin *Syvä uni* (1946) ja digitaalisten pelien kuin *Max Payne* (2001, Remedy Entertainment) tunnelmaa, tarinaa sekä teemoja ja esittää, että kirjallisuuden, elokuvien ja digitaalisten pelien välillä on selkeää ”ilmaisullista ja temaattista jatkuvuutta”. Pelimaailmoja tutkinut Lisbeth Klastrup huomioi samanlaisen piirteen tarkastellessaan pelimaailmojen ”lavastusta” ja estetiikkaa: ”Yleisesti ottaen maailman fiktiogenre luo tyyllillisen jatkuvuuden ja koherenssin, jota harvoin kyseenalaistetaan” (Klastrup 2009). Toisin sanottuna esimerkiksi kirjallisuutta ja digitaalisia roolipelejä eivät yhdistä ainoastaan sisällölliset seikat (kuten tietynlaiset fantastiset olennot tai tapahtumat) vaan myös maailmojen rakentamisessa käytetyt keinot ja tietyt teemat.

Tämän tutkielman tavoitteena on pureutua edellä kuvattua lähestymistapaa syvemmin kysymyksiin, jotka piilevät tällaisten taiteeseen, genreen, digitaalisiin peleihin ja fiktiivisiin kertomuksiin liittyvien näkemysten taustalla. Pelitutkimuksen piirissä tällaista lähestymistapaa lienee jarruttanut niin kutsuttujen ludologioiden julkilausuttuakin näkemys siitä, että pelitutkimus tulisi vapauttaa kirjallisuuden ja muiden taiteiden tutkimuksen painolastista, jotta siitä voisi tulla itsenäinen akateeminen oppiaine. Niin kirjallisuuden, elokuvan kuin teatterinkin tutkijoita, jotka ovat tarkastelleet pelejä omien viitekehystensä kautta, on syytetty ”tieteellisestä imperialismista”, ”tarinafetisismistä”, ”kaikkien mediumien latistamisesta tarinankerronnan kanaviksi” ja etenkin ”kyvyttömyydestä ymmärtää, mistä peleissä pohjimmiltaan on kyse” (ks. esim. Aarseth 2004a; Pearce 2004; Eskelinen 2012). Vaikka ”veriseksi kiistaksi” (Jenkins 2004, 118) kutsuttu ludologian ja narratologian yhteenotto onkin viime vuosien aikana laantunut ja pelitutkimus on laajentunut yhä uusille aloille, kiistan perintö on ollut raskas. Koska tämä tutkielma lukeutuu kirjallisuustieteen alaan, kaunokirjallisuus ja sen tutkimuksen parissa kehitetty käsitteistö toimivat tässä oletusarvon omaisena lähtökohtana, mutta tämä ei johdu siitä, että tavoitteenani olisi imperialistin tavoin valloittaa uutta maaperää vaikkapa narratologisen välineistön käsiteltäväksi. Päinvastoin näen, että varsinkin ludologisen tutkimuksen tavassa käsitellä pelifiktiota, kertomuksia tai kerronnallisuutta toistuvat tietynlaiset, koko medioidenvälistä keskustelua harhaan johtavat näkemykset fiktiosta, kertomuksista ja kerronnallisuudesta. Nämä näkemykset puolestaan pohjautuvat klassisiin kirjallisuustieteellisiin käsitteellistykseen, jotka tässä tutkielmassa kyseenalaistetaan sekä digitaalisten roolipelien että fantastisen kaunokirjallisuuden kautta. Tätä kautta lähestymistapani

hioo sekä pelien että kirjallisuuden tutkimuksen teoriaa ja noudattaa tavoitteiltaan deskriptiivisen poetiikan periaatetta, jossa analyysit yksittäisistä teoksista päästetään haastamaan ja hiomaan teorioita (vrt. Mäkelä 2009, 114).

Keskeisinä käsitteinä tarkastelussani toistuvat kenties äkkiseltään viattomilta näyttävät **teos** (*work*)¹⁵ ja **käyttäjä** (*user*). Teoksen käsite liittyy tietoisesti keskusteluun siitä, voivatko digitaaliset pelit olla taidetta. Edellä mainittujen, fiktiivisen teoksen laadullisiin kysymyksiin keskittyvien argumenttien ohella digitaalisten pelien asema taidemuotona on pyritty kiistämään myös strukturalistisin perustein. Elokuvakriitikko Roger Ebert esimerkiksi on tunnetusti todennut, että digitaaliset pelit ovat taiteellisilta arvoiltaan huomattavasti vähäisempiä siitä rakenteellisesta syystä, että ne ”luonteensa puolesta vaativat pelaajilta valintoja, mikä on strategiana päinvastainen suhteessa vakavaan elokuvaan ja kirjallisuuteen, jotka vaativat tekijän kontrollia” (Ebert 2005).¹⁶ Vastaavalla tavalla pelisuunnittelija Brian Moriarty (2011) näkee, että yleisön vuorovaikutus työn kanssa riistää tekijän kontrollin ja näin ollen kieltää taiteellisen ilmaisun. Tällainen taidekäsitys suhteutuu kiinnostavalla tavalla paitsi ajatukseen tekijän vallasta, myös oletukseen kertomuksesta tiettyyn päämäärään pyrkivänä kommunikaationa. Käyttäjän käsitteen tarkoituksena onkin tässä tutkielmassa liittää sekä pelit että kirjallisuus ajatukseen siitä, että passiivisena näyttäytyvän vastaanottajuuden sijasta meidän tulisi tunnustaa käyttäjien (eli lukijoiden ja pelaajien) aktiivinen rooli teoksen tekijän tai tekijöiden rinnalla. Käyttäjän käsitteen pohjana on ”sinä” samaan tapaan kuin Pat Harriganin ja Noah Wardrip-Fruinin toimittamassa, roolipelaamista ja tarinoita käsittelevässä *Second Person* -kokoelmassa: ”[K]irjoittajien aiheena on tarkoituksella ’sinä’. Tämä johtuu siitä, että *sinä* olet henkilö, jolle tarina kerrotaan, ja siitä, että roolit [...] täytät enimmäkseen *sinä*.” (Harrigan & Wardrip-Fruin 2008, xiv.) Harriganin ja Wardrip-Fruinin tiivistys tavoittaa lisäksi onnistuneesti sen kahtalaisuuden, johon tässä tutkielmassa erityisesti digitaalisten roolipelien osalta tartutaan: roolipelin käyttäjä on yhtä aikaa sekä toimija, joka täyttää tietyn roolin, että katsoja tai vastaanottaja, jolle tietyn roolin ympärille rakentuva tai siihen suhteutuva tarina ”kerrotaan”. Toisen persoonan merkityksestä huolimatta esimerkiksi digitaalisten pelien vakiintuneet lajityypit ovat pohjautuneet lingvistisiin luokituksiin erottaessaan toisistaan ensimmäisen ja kolmannen persoonan pelit, vaikka peleissä esitystekniikan kannalta ei ole ”häntä”, vaan ”minä”, ”sinä” – ja simulaatiopohjaisissa peleissä, kuten *The Sims* -pelissä (2000, Maxis), kenties ”tämä”. Näistä

15 Verrattuna esimerkiksi tekstin (*text*) käsitteeseen teos on tässä yhteydessä parempi paitsi siksi, että se painottaa tarkastelemiäni romaanien ja digitaalisten pelien tehtyä luonnetta, myös siksi, että tekstin käsite viittaa kovin vahvasti objektiin ”luettavana” eikä siksi pysty kuvaamaan digitaalisia pelejä kokonaisuuksina.

16 Vasta-argumenttina pelien ”taiteellisuudelle” on nähty myös niiden systemaattisuus ja sääntöpohjaisuus (vrt. Michael Samyn, lainattu esim. Pratt 2010), mutta nähdäkseni ei ole mitään syytä sille, miksei taidolla rakennettu pelimekaniikkakin voisi olla omanlaistaan taidetta.

lähtökohdista on kiinnostavaa kyseenalaistaa oletukset tekijän vallasta ja vuorovaikutteisuudesta sekä pohtia sitä, millä tavalla kerronnallisuus ja fantasiafiktioille ja digitaalisille roolipeleille ominaiset teemat kytkeytyvät niiden rakenteisiin – ja toisaalta itse luku- ja pelaamiskokemukseen.

Näiden tavoitteiden ohella tarkoitukseni on tietenkin nostaa esiin fantasiagenrelle keskeisiä piirteitä ja maailmojen rakentamisen tapoja useamman kuin yhden mediumin kautta. Fantasiagenre on kiinnostava lähtökohta roolipelien tarkasteluun etenkin siksi, että Tolkienin ”Saduista”-essessään esittämien, maailman rakentamiseen liittyvien ajatusten voidaan nähdä vaikuttaneen merkittäväällä tavalla niihinkin. Pelisuunnittelija Richard Bartle (2004, 62) esimerkiksi on todennut, että ennen Tolkienin *Lord of the Rings* -teosta (1954–55) Keski-Maan kaltaiset, syvälliset ja seikkaperäiset maailmat olivat käytännössä tuntemattomia. Digitaalisten roolipelien juuret ovat sellaisissa pöytäroolipeleissä kuin *Dungeons & Dragonsissa*, jonka keskeisinä vaikutteina puolestaan olivat Tolkienin työt ja muu 1900-luvun fantasiakirjallisuus *Chainmail*-sotapelin (1971, Jeff Perren & Gary Gygax) ohella.¹⁷ Bartlen ajatusta mukaillen voidaan siis sanoa, että nykyaikaisten digitaalisten pelien maailmoilla, jotka ovat kehittyneet visuaalisesti häikäiseviksi 3D-kokemuksiksi, on juurensa nimenomaan tolkienilaisessa maailmojen rakentamisessa. Digitaalisten pelien kuvitteelliset maailmat ovat tietenkin Keski-Maata huomattavasti tuorempi ilmiö: voidaan sanoa, että ennen vuonna 1985 Nintendo-konsolille julkaistua *Super Mario Bros.* -peliä digitaaliset pelimaailmat eivät olleet Keski-Maahan vertautuvia, erillisiksi hahmotettavia fiktiivisiä kokonaisuuksia. Ennen kuin *Super Mario Bros.* teki sivuttaissuuntaisesti Sienivaltakunnassa liikkuvan pelimekaniikan tutuksi,¹⁸ pelimaailmat koostuivat yleensä yksittäisistä staattisista ruuduista, joissa pelihahmoa ohjailtiin. Näin oli myös ensimmäisessä *Mario*-sarjan pelissä, joka julkaistiin alun perin vuonna 1983 hallipelinä ja myöhemmin tietokoneille ja konsoleille usein osana suurempaa pelijulkaisua.

Ei-digitaalisiin roolipeleihin verrattuna digitaalisten roolipelien maailmat on tietyllä tavalla luotava ja suunniteltava kokonaan etukäteen. Osin tästä syystä teknologian kehitys on luonnollisesti ollut merkittävä tekijä graafisten ja visuaalisten pelimaailmojen kehityksessä, mistä havainnollisen esimerkin tarjoavat rooli- ja seikkailupeleille tyypillisten ongelmien ratkaisumahdollisuudet. Varhaisemmissa peleissä tiettyihin tehtäviin voitiin tarjota vain yksi ainoa, yleensä kovakoodattu, ratkaisu, jolloin vaikkapa tietyn oven saattoi avata käyttämällä ensin kelloa, sitten kirjaa ja lopuksi

17 Roolipelit ovat siinäkin mielessä kiinnostava tutkimuskohde, että niiden digitaalisia versioita edeltäneiden, ”kynään ja paperiin” pohjautuvien muotojen voidaan sanoa ensimmäisinä yhdistäneen pelin fiktiivisiin ja kerronnallisiin puitteisiin – ainakin jos niitä vertaa jalkapallon tai shakin kaltaisiin peleihin (vrt. myös Ryan 2006a, 207).

18 Henry Jenkins (2004, 122) puolestaan tekee kiinnostavan huomion siitä, kuinka sivuttaissuuntaiset pelimaailmat voidaan ilmaisullisesti sijoittaa samaan jatkumoon japanilaisen käsirullille (*scroll*) tehdyn maalaustaiteen kanssa. Käsirullia katsellaan perinteisesti vaihe vaiheelta, noin puoli metriä kerrallaan rullaten auki ja kiinni, jolloin niissä on voitu esittää esimerkiksi vuodenaikojen vaihtumisen kaltaisia tapahtumasarjoja.

kynttilää ennalta määrättyssä järjestyksessä. Tällainen mekaniikka vaatii pelilaitteelta huomattavasti vähemmän esimerkiksi muisti- ja laskentakapasiteettia kuin peli, jossa pelaajat voivat ongelmia ratkaistessaan vuorovaikuttaa pelimaailmojen kanssa hyvin monilla erilaisilla tavoilla eivätkä he joudu luottamaan ainoastaan suunnittelijoiden määrittelemään ratkaisuun (vrt. Costikyan 2008, 10). *Skyrimissa* lähestulkoon kaikki tehtävät tai niin sanotut questit voikin suorittaa erilaisiin strategioihin turvautuen: pelaaja voi esimerkiksi kehittää hahmonsa hiiviskelykykyä ja napata questin vaatiman esineen salassa sen sijaan, että hän hakkaisi ja sivaltaisi kaikki itsensä ja tavoitteensa välissä olevat ihmiset tai olennot kuoliaiksi.

Tolkienin ”Saduista”-esseen ajatukset ja käsitteet eivät ole laajemmin tunkeutuneet pelimaailmojen tutkijoiden diskurssiin joitakin yksittäisiä artikkeleita lukuun ottamatta (ks. Konzack 2006), mutta kaunokirjallisen fantasiatutkimuksen keskuudessa ne sen sijaan ovat kukoistaneet. Fantasiafiktion ja sen tutkimuksen osalta tämän tutkielman tavoitteena on osallistua nykyaikaisen, post-tolkienilaisen fantasiafiktion poetiikan rakentamiseen, ja tämä osaltaan tarkoittaa kriittistä suhtautumista Tolkienin perintöön. Vaikka asemoin tutkimukseni nimenomaan fantastisten tai spekulatiivisten maailmojen tutkimukseksi, en lähesty Miévilin teosten Bas-Lagia tai pelien maailmoja sekundaarisina maailmoina. Tämä Tolkienin termi on edelleen hyvin laajassa käytössä, kuten VanderMeerin uuskummamääritelmästäkin voi havaita. Sen lisäksi, että fiktiivisten maailmojen rakentamiseen liittyvät erityiskysymykset on tärkeää liittää fantasiafiktiota laajempaan kehykseen, Tolkienin teoria korostaa paitsi edellä mainitsemaani taidekäsitykseen sisältyvää ajatusta tekijän vallasta, myös mimeettistä lähestymistapaa fiktion. Tolkienin mukaan primäärinen maailma on arkikokemuksemme tuttu maailma, jossa ovat voimassa luonnon lait, kun taas sekundaarinen maailma syntyy tekijän ja lukijan yhdessä olettamana mielikuvituksen ja kuvittelun tuloksena. Luodessaan sekundaarisen maailman, johon lukijan mieli voi astua sisään, tarinantekijä osoittautuu menestyksekkääksi ”alemmaksi luojaksi”. Sekundaarisen maailman sisällä asiat, joista tekijä kertoo, ovat ”totta”: ne ovat sopusoinnussa tuon maailman lakien kanssa. (Tolkien 2002, 55.) Lähtökohtainen syy Tolkienin termien välttämiseksi on se, että sekundaarisen maailman käsite asettaa fiktiivisen maailman liian yksioikoisen alisteiseen suhteeseen niin sanotun ”meidän todellisuutemme”, primäärisen maailman kanssa.¹⁹ Mutta onko olemassa konsensusta maailmasta, ”joka on totta”?

¹⁹ Tolkienin näkemyksessä sekundaarisesta maailmasta ja alemmasta luojasta luonnollisesti heijastuvat hänen kristillinen maailmankuvansa ja uskonsa siitä, että ”primäärinen maailmamme” on jumalan luomus.

Fiktio tutkimuksen kannalta puolestaan on tärkeää huomata, että vaikka Tolkienin teoria ansiokkaasti mainitsee tekijän ja käyttäjän yhteistyön puhuessaan ”yhdessä oletetusta maailmasta”, se painottaa maailman luomista kommunikaatiomuotona ja siten juuri tekijän suorittamana aktina. Painotus johtune osaltaan Tolkienin omasta taustasta kielitieteessä. Ajan kuluessa Tolkienin teoria onkin synnyttänyt tasaisen virran ”maailman johdonmukaisuutta” etenkin kirjoittajien näkökulmasta tarkastelevia analyyseja ja oppaita. Ne ovat keskittyneet esimerkiksi sellaisiin kysymyksiin kuten ”Kuinka kirjoittaja voi luoda kokonaisen kuvitteellisen maailman?” tai ”Kuinka voin tehdä maailmastani uskottavan ja vakuuttavan tuntuisen?” On toki totta, että tekijän tai tekijöiden näkökulmasta painopisteen siirtyminen juonikeskeisyydestä niin sanottuun maailmojen rakentamiseen voi olla haastava. Miéville kuvaa sitä kirjailijan näkökulmasta: ”[P]aradigman vaihdos [...] edustaa tavallisesta poikkeavaa inversiota, joka suo kertomukselle omat erityistyökalunsa ja -kykynsä. Järjestys on päinvastainen: maailma tulee ensin, ja sitten, vasta sitten, asiat tapahtuvat – tarinat syntyvät – sen sisällä.” (Miéville 2009.)²⁰ Luovan kirjoittamisen tutkija Nicola Alter (2011) on kuitenkin huomioinut, että fiktiivisten maailmojen rakentamiseen keskittyvät kirjoittajat voisivat hyötyä syvällisemmistä pohdinnoista sen suhteen, mitä tapahtumapaikan kommunikoiminen **lukijoille** oikeastaan tarkoittaa. Alempi luominen käsitteenä ei kerrokaan meille mitään käyttäjistä – paitsi sen, että heidät on pidettävä tyytyväisinä ylläpitämällä maailman sisäistä johdonmukaisuutta. Tähän on tarttunut muun muassa M. John Harrison, joka on kutsunut maailmojen rakentamista ”nörttiyden valtavan jalan töminäksi” ja väittänyt Tolkienin alemman luomisen käsitteen ”nostavan jalustalle tekijän, joka ojentaa mekaanisen lelunsa miellyttämisen haluiselle yleisölle kuin pieni jumala”.²¹

Sekä Tolkien että Miéville aivan oikeellisesti korostavat maailmojen merkitystä siinä mielessä, että fantasiafiktiossa maailmojen aina läsnä oleva **keinotekoisuus** toistuu niin rakenteellisesti, sisällöllisesti kuin temaattisestikin. Tieteisfiktio tapa pohjata käyttövoimansa vieraan tai vierauden kohtaamiseen on huomioitu jo pitkään (vrt. esim. Suvin 1979), mutta maailmallisuuden merkitystä fantastiselle fiktiolle ei ole yhtä analyyttisesti tarkasteltu. Kirjallisuudentutkimuksen kannalta maailmojen keinotekoisuuden tarkastelu on hyödyllistä irrottaa tolkienilaisista lähtökohdista ja liittää se laajemmin mimeettisen lähestymistavan kritiikkiin. Tätä kautta se voi rikastuttaa myös pitkälti modernismin ehdoilla rakentunutta narratologista apparaattia (vrt. esim. Alber 2002). Maria Mäkelä (2011, 164) esimerkiksi on liittänyt nämä ongelmat ”agenttiuden kriisiin” ja kysymykseen

20 Miévilin ajatus päinvastaisesta järjestyksestä perustuu Aristoteleen tunnettuun väitteeseen siitä, että juoni (*mythos*) ja toiminta (*praxis*) loogisesti edeltävät fiktion muita osa-alueita.

21 Harrisonin internetissä julkaistua alkuperäistä tekstiä on haastavaa löytää, mutta hänen tunnettu ”maailmojen rakentamisen kritiikkinsä” on tiivistetty muun muassa täällä:
<http://makingplaces.tumblr.com/post/6294792267/m-john-harrison-on-worldbuilding>.

siitä, kuka lopulta konstruoi ja kenet. Tällä hän nostaa esiin mimeettiseen lähestymistapaan liittyvistä ongelmista sen oletuksen, että tekstin takana voisi piillä todellinen ja lopullinen, diskurssista eristettävissä oleva agentti. Tämän lisäksi mimeettistä painotusta voi kritisoida James Phelanin (1989, 4) tapaan siitä, että esimerkiksi Henry Jamesin *Turn of the Screw* -novellin (1898) ympärillä käyty keskustelu kotiopettajattaren mielenterveydestä lähtee liikkeelle siitä virheellisestä olettamuksesta, että henkilöhahmo olisi ensisijaisesti ”mahdollisen ihmisen” representaatio. Vastaavalla tavalla fantastista fiktiota tarkasteltaessa on nostettava esiin se, ettei Miévilin teosten Bas-Lagia tai digitaalisten roolipelien maailmoja voida palauttaa mihinkään muualle kuin ne rakentavaan vuorovaikutukseen. Vuorovaikutus synnyttää ristivedon, jossa yhtä aikaa ollaan ”vastaanottajana” tekemisissä keinotekoisien, jonkun toisen tekemän teoksen kanssa, mutta samaan aikaan myös itse ”toimijana” luodaan teosta ja sen koherenssia. Käyttäjän päällekkäin tai ristikkäin asettuvat tietoisuus maailman keinotekoisuudesta ja kyky tai pyrkimys tehdä maailmasta sellainen, kuin se todella olisi olemassa, ovatkin keskeisenä lähtökohtanani. Seuraavaksi siirryn pohtimaan tarkemmin sitä, miten tämä kaksitasoisuus suhteutuu työssäni fiktiivisten teosten ja kertomusten tutkimukseen.

2 Maailmat ovat vuorovaikutteisia

Fiktiivisten maailmojen rakentamiseen liittyvien teorioidenkin taustalla toistuva ajatus kertomisesta paikannettavissa olevan agentin tekona tai kommunikaationa on yksi keskeinen syy siihen, miksi digitaalisten pelien tarinat ovat muodostuneet haastavaksi teoreettiseksi kysymykseksi. Tästä huolimatta tarinoiden merkitystä esimerkiksi digitaalisille roolipeleille ei ole kokonaan sivuutettu. Tehdessään yhteenvetoa roolipelien ominaisuuksista Hitchens ja Drachen (2009, 15) toteavat, että erilaiset ”kerronnalliset elementit” liittyvät niitä pelityyppinä määrittäviin muihin piirteisiin, kuten siihen, että kyetäkseen (sääntöpohjaisesti) pelaamaan tiettyä roolipeliä pelaajan on ”ymmärrettävä sen fiktiivistä maailmaa”. Näin ollen roolipelien tarinat ovat yleensä monimutkaisia, ja niiden kuluessa usein pelaajalle taustoitetaan tapahtumia, jotka tapahtuivat vuosia tai jopa vuosisatoja ennen pelattavaa ajanjaksoa. *Final Fantasy VII*:n pelaajan esimerkiksi on opittava tuntemaan sen fiktiivistä maailmaa pitkään hallinneen Shinra-yhtiön historia ja sen ympäristölle tuhoisa toimintapolitiikka. *Final Fantasy* -pelejä tarkastellut Dennis Washburn huomioikin, että ne peleinä luovat ”vaihtoehtoisen historian [...] jonka ei tarvitse olla samalla tavalla uskottava kuin historiallisten kertomusten, mutta sen on oltava sisäisesti koherentti *kertomuksena*, jotta pelaaja voi ymmärtää peliä” (Washburn 2009, 151). Tältä kannalta tarinat liittyvät roolipeleissä läheisesti merkityksellisen pelin syntyyn, jota esimerkiksi pelisuunnittelijat Katie Salen ja Eric Zimmerman ovat pohtineet. Heidän mukaansa merkityksellisissä peleissä ”teot ja niiden seurausten väliset suhteet ovat erotettavissa ja ne on integroitu pelin laajempaan kontekstiin” (Salen & Zimmerman 2004, 34). Hyvin suunnitelluissa peleissä kaikki pelaajan toimet vaikuttavat pelin kokonaisuuteen jotenkin ja tekevät pelistä kokonaisuutena merkityksellisen.

Merkityksellisen pelin synty ei silti liity pelkästään fiktiiviseen maailmaan verrattavaan mielikuvitukselliseen ulottuvuuteen. Vastaavanlaista kokonaisuutta voidaan tarkastella myös kokonaan pelin ytimeen keskittyvin, formaalein termein, kuten Jesper Juulin klassiseksi kutsuttu pelien määritelmä tekee:

Peli on sääntöihin perustuva formaali systeemi, jossa on vaihteleva ja mitattava lopputulos, jossa lopputuloksilla on erilaisia asetettuja arvoja, jossa pelaaja näkee vaivaa vaikuttaakseen lopputulokseen, jossa pelaaja on kiintynyt lopputulokseen, ja jossa toiminnan seuraukset ovat vapaaehtoisia ja neuvoteltavia. (Juul 2005, 30.)

Kenties merkittävin piirre, joka erottaa tässä tutkielmassa käsiteltyjen roolipelien kaltaiset pelit muista peleistä Juulin määritelmän mukaan koskee lopputulosta. Ensinnäkin monet roolipelit voivat periaatteessa jatkua ikuisesti (varsinkin ei-digitaaliset pelit, mutta myös sellaiset verkkopelit kuin

World of Warcraft) tai loppu ei ole lopullinen siinä mielessä, että pelaaminen voi jatkua digitaaliset pelit tyypillisesti päättävien lopputaistelujen (tai muun vastaavan kliimaksin) jälkeen. *Final Fantasy* -sarjan viimeisin yksinpelattava osa, *Final Fantasy XIII* (2010, Square Enix) esimerkiksi avaa pelihahmojen viidennen ja korkeimman tason kehitettäväksi vasta sitten, kun tarinan kaaren päättävä ”viimeinen taistelu” on käyty. Lisäksi *Skyrimin* kaltaisten avoimen maailman pelien kohdalla avoimuus tarkoittaa myös sitä, ettei selkeää, ennaltamäärätyä päätepistettä pelaamiselle ole. Tällaisten formaalien piirteiden ohella lopputulos voi olla ambivalentti laadullisessakin mielessä. Tästä erityisen valaiseva esimerkki on *Mass Effect 3*, jonka lopussa komentaja Shepardin (ja pelaajan) on tehtävä ”viimeinen valinta”. Valinta koskee sitä, mitä The Reapersiksi kutsutulle konerodulle, joka uhkaa puhdistaa Linnunradan galaksin kaikesta orgaanisesta älyllisestä elämästä, tulisi tehdä. Tulisiko se tuhota, pitäisikö se alistaa orgaanisten elämänmuotojen hallintaan vai olisiko sittenkin parasta syntetisoida kaikki orgaaniset ja synteettiset elämänmuodot yhdeksi, uudeksi elämänmuodoksi?²² Vaikka lukemattomilla keskustelufoorumeilla ja pelioppaissa puhutaankin ”parhaasta lopusta” ja neuvotaan, kuinka pelaaja voi saavuttaa sen, *Mass Effect 3* ei periaatteessa tarjoa selkeästi mitattavissa olevaa lopputulosta. Huomionarvoista kuitenkin on se, että monille koko *Mass Effect* -trilogian pelanneille ”paras” loppu noudattaa perinteisiä onnelliseen loppuun liittyviä piirteitä: galaksi pelastuu, uhka tuhotaan ja – mikä tärkeintä – komentaja Shepard jää henkiin. Kaikki nämä toteutuvat ainoastaan yhdessä pelin yli kahdestakymmenestä mahdollisesta lopusta. Monia pelisarjan faneja alkuperäiset loput järkyttivät ja niitä kritisoitiin muun muassa sulkeuman puutteesta sekä henkilöhahmojen ja tarinan epäjohdonmukaisuuksista.

Mass Effect 3:n loppu ja sen pelaajissaan herättämä reaktio nostaa esiin sen, miksi pelkästään digitaalisten pelien formaaleihin piirteisiin sekä niiden tarkasteluun ja luokitteluun keskittyvä tutkimus ei ole lähestymistapana riittävä. Tällä viitataan erityisesti ludologiseen keskusteluun, jossa viimeisen vuosikymmenen aikana on moneen kertaan esitetty (vrt. Eskelinen 2001, Frasca 2003), että pelit tulisi erottaa kertomuksista, draamasta ja vaikkapa runoudesta, ja tarkastelun kohteeksi olisi nostettava yksinomaan pelien vallitsevat ja tärkeimmät piirteet kuten säännöt ja pelaaminen. Eskelinen käsittelee tuoreessa *Cybertext Poetics* -teoksessaan (2012) tätä keskustelua ja käy läpi ludologien ja narratologien välisen ”kiistan” taustoineen (Eskelinen mt. 209–233). Hän tulee siihen tulokseen, että ”olemassa olevat narratologiset teoriat kykenevät helposti selittämään pelien tarinallisia tai kerronnallisia elementtejä, kuten välianimaatioita ja taustatarinoita, joita sekä ludologit että narratologit pitävät pelien tarinallisina ja kerronnallisina elementteinä” (mt. 232–233).

22 Peliin fanien vaatimuksesta tehty ”laajennettu versio” tarjoaa pelaajalle vielä neljännekin vaihtoehdon: hän voi hylätä Katalyytiksi nimetyn entiteetin tarjoamat kolme vaihtoehtoa kokonaan. Tarkemmin *Mass Effect 3*:n loppuun ja siihen liittyvään poikkeuksellisen voimakkaaseen fanireaktioon palataan luvussa 14.

Tässä tutkielmassa ei esitetä, että kerronnallisuus tai kerronnalliset elementit tulisi lisätä yleiseen pelien määritelmään: on paljon pelejä, joissa ei ole tarinaa lainkaan (kuten vaikkapa *Tetris*), ja pelit voivat olla täysin onnistuneita ilman, että niiden tarinat haastavat käyttäjänsä esteettisessä viehätyksessään (kuten vaikkapa *Angry Birds*). Olen kuitenkin sitä mieltä, että jos pelitutkimuksessa keskitytään liian tiukasti ainoastaan kaikkia mahdollisia pelejä yhdistäviin elementteihin, esimerkiksi sellaiset digitaalisten roolipelien keskeiset ulottuvuudet kuten fiktiivisen maailman rakentaminen ja pelihahmon kautta maailmassa toimiminen uhkaavat jäädä tarkastelun ulkopuolelle. Lähtökohtanani ei kuitenkaan ole irrottaa näitä ulottuvuuksia peliteoksista narratologisen välineistön purettaviksi vaan analysoida pelifiktiota sääntöihin ja pelaamisen sekä niihin keskittyvän käsitteistön rinnalla.

Olellainen huomio on se, että tässä tutkielmassa käsiteltävät digitaaliset roolipelit eivät niiden käyttäjän näkökulmasta rakennu pelkästään abstraktina sääntöjen ja toimien järjestelmänä tai ainoastaan mielikuvituksellisena maailmana vaan yhtä aikaa kumpanakin. Toisaalta maailma sopii käsitteenä näiden kummankin rakenteen kuvaamiseen, sillä maailma voidaan yhtäältä nähdä ihmisen mentaalisenä merkitysten ja yhteyksien luomisen välineenä, joka kartoittaa esimerkiksi eri asioiden ja tapahtumien suhdetta toisiinsa. Digitaalisissa peleissä tällaisten suhteiden hahmottaminen sääntöjen ja asetettujen tavoitteiden osalta keskittyy paljolti siihen, mitä pelaajan tulee tai mitä hän voi tehdä sekä siihen, millaisia toiminnan päämäärät ja mahdolliset seuraukset ovat. Klassisessa *Super Mario Bros.* -pelissä pelaajan esimerkiksi tulee ymmärtää, että yksi pelihahmo Marion keskeisimmistä ominaisuuksista on hyppy: hyppäämällä vihollisten (kuten Koopa-kilpikonnien) päälle saa pisteitä, samoin kuin pieniä tiilenpalasia vasten hyppäämällä. Toisaalta maailman kaltainen konstruktio toimii työkaluna konkreettisemmassakin kartoituksessa, sillä esimerkiksi tapahtumasarjojen ohella se myös tilallisesti pitää lukua esimerkiksi samanaikaisten tapahtumien ja erilaisten reittien suhteesta toisiinsa. Erityisen havainnolliseksi tämän tekee Miévilin toistaiseksi tuorein Bas-Lag-romaani, *Iron Council*, jossa seurataan ylikansallisen rautatieyhtiön hallinnasta irtautuvaa kapinallista junayhteisöä ympäri Bas-Lagin maailmaa. Junan jälkeensä jättämät kiskojen jäljet piirtävät maailmaan reittiä, joka korostaa tilallisuutta:

Through an opening-up of earth, like a bacillus, some little organic thread sullyng blood, infecting landscape, came the Iron Council. [...]

It was never part of the land. It was an incursion of history in stubby hillside woodland and the thicker tree-pelt of real forest, valleys between mountains, canyon-plains horned randomly with monadnocks. It intruded in uncanny places, dissident landscape, creeping hills, squalls of smokestone and fulgurite statues, frozen storms of lightning. (*IC*, 365.)

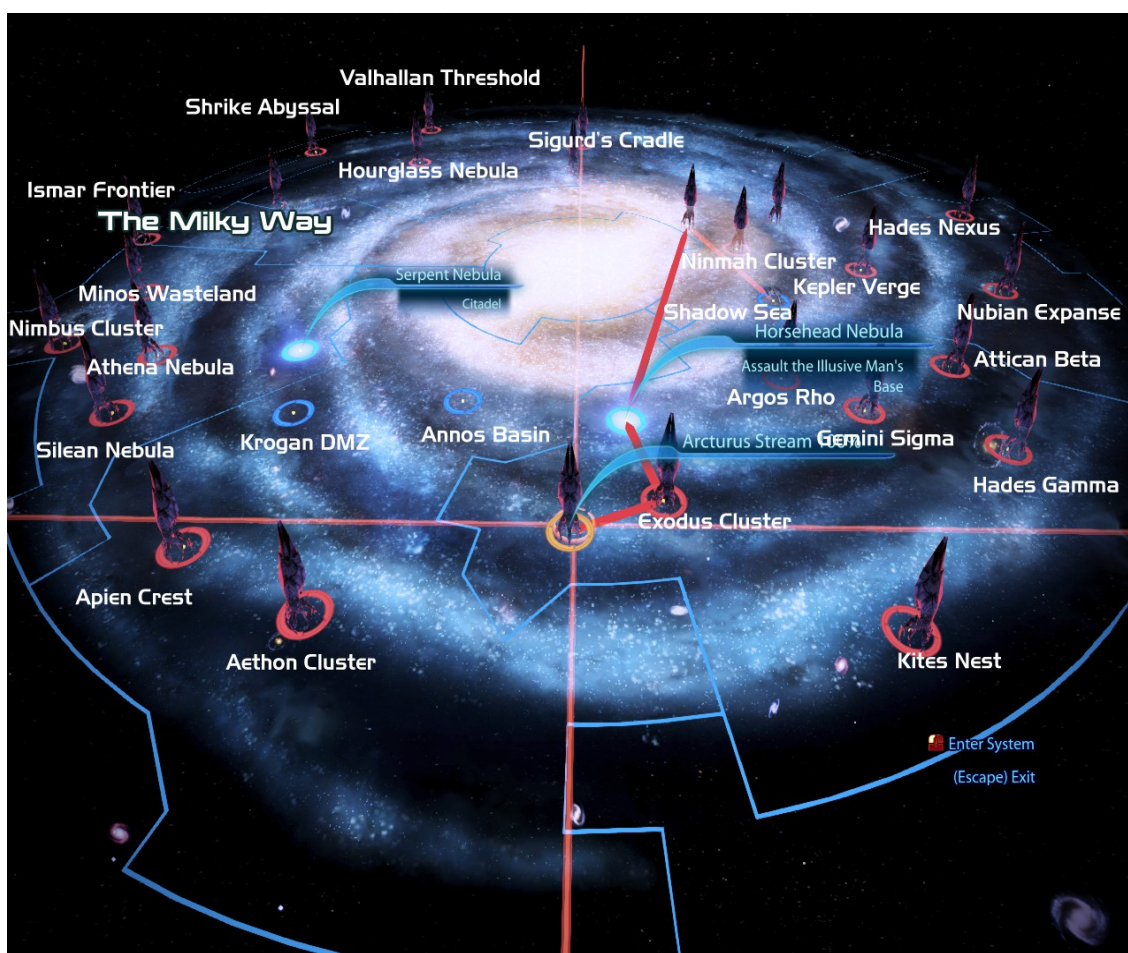
Tilan merkitys fiktiivisen maailman rakentamisessa onkin yksi niistä elementeistä, joiden kautta tarkastelen tässä tutkielmassa teoksen ja käyttäjän välistä vuorovaikutusta. Erilaisten tapahtumien ja niitä ympäröivän tilan yhteys huomioidaan jossain määrin Hitchensin ja Drachenin kuvauksessa digitaalisten roolipelien ”kerronnallisista elementeistä” seuraavaa:

Roolipelit esittävät tapahtumasarjoja pelimaailmassa, mikä antaa pelille kerronnallisen elementin. Jos otamme huomioon pelaajan osallistumisen konfiguroivan luonteen, emme tästä huolimatta voi nimittää näitä elementtejä kerronnallisiksi perinteisen kertomuksen teorian mukaan. (Hitchens & Drachen 2009, 16.)

”Perinteisellä kertomuksen teorialla” Hitchens ja Drachen todennäköisesti viittaavat määritelmiin, joiden lähtökohtana on klassinen jako tarinaan (*story*) ja kerrontaan (*discourse*). On helppoa nähdä, missä ongelma tällaisten määritelmien ja digitaalisten roolipelien välillä piilee: roolipeleissä esiintyviä ”kerronnallisia elementtejä” on hankalaa, ellei jopa mahdotonta, sijoittaa perinteisen kirjallisuudentutkimuksen tavoin tähän kaksijakoiseen malliin ainakin jos ajatellaan, että kerronnassa tarina on sellaisena kuin kertoja tai jokin siihen rinnastettava agentti sen esittää. Monien ludologiien vastustama kertomus määrittyykin jonkinlaisena jäykkänä lineaarisena tapahtumasarjana, josta vastuussa on tekijä ja jonka passiivinen vastaanottaja käyttäjä on. Tällainen ennaltamäärätty sarja ei tietenkään sovi digitaalisiin roolipeleihin, joissa pelaajan tekemät valinnat kaiken aikaa muokkaavat niin fiktiivistä maailmaa kuin sen tapahtumiakin. Kertomusta määriteltäessä on perinteisesti korostettu tapahtumien ajallista esittämistä, kuten jo E.M. Forsterin klassikkoesimerkki ”Kuningas kuoli, ja sitten kuningatar kuoli suruun” osoittaa. Narratologit ovat monesti yhtä lailla lähteneet liikkeelle ajallisuudesta ja kertomuksesta tietyt tekstuaaliset piirteet sisältävänä esitysmuotona, kuten Gérard Genette tässä klassisessa määritelmässään tekee: ”[M]ikä tahansa kertomus [...] on kielellinen esitys, jonka avulla pyritään kertomaan yhdestä tai useammasta tapahtumasta [...] *Kävelen. Pierre on tullut* ovat minulle kertomuksen minimimuotoja.” (Genette 1980, 30.) Tapahtumat ovat kuitenkin muutoksia, jotka vaikuttavat esimerkiksi henkilöhahmoihin, jotka ovat ruumiillisina olentoina sijoittuneet tilaan niin ajallisesti kuin paikallisestikin. Puhtaasti tilallinen esitys, kuten vaikkapa *Mass Effect 3:n* galaksikartta (ks. kuva 1), ei tietenkään yksinään voi olla kertomus, mutta jo hyvin yksinkertaiset ja lyhyet esitykset aina vihjaavat tilallisesta ulottuvuudesta, vaikkei tilallista informaatiota annettaisikaan (vrt. Ryan 2012, 2). Forsterin esimerkkivirkkeen lukijakin olettaa, että kuningas ja kuningatar ovat eläneet ”jossakin” – vaikka sitten pseudokeskiaikaisessa ympäristössä.

Tilallisuuden merkitystä ei tule sivuuttaa digitaalisissa peleissä, mutta ei myöskään kaunokirjallisuutta tarkasteltaessa. Perinteistä kertomusteoreettista ”työkalupakkia” hyödyntävän tutkimuksen kannalta on silti pitkään ollut yhdentekevää, onko Miévilin romaanien

tapahtumapaikkana Tampere, Lontoo, Keski-Maa vai New Crobuzon. Vaikka digitaaliset roolipelit tekevät fiktiivisestä tilasta Klastrupin (2009) sanoin ”aktuaalisesti tutkittavan”, ei niissäkään tilan suhdetta niin sanottuihin kerronnallisiin elementteihin ole kovin syvällisesti huomioitu. Osaltaan tämä johtuu käytetyistä määritelmistä, jotka, kuten sanottua, periytyvät klassisista kirjallisuustieteellisistä jaotteluista,²³ ja niissä tilan merkitys on pitkään sivuutettu. Kertomusten roolia digitaalisissa peleissä kohtuullisen kattavasti käsittelevät Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca (2008, 172) esimerkiksi määrittelevät kertomuksen ”tapahtumasarjaksi”. Digitaalisten pelien tarinankerronnan historiaa jäljittävä Dylan Holmes puolestaan toteaa, että erilaisten keskenään ristiriitaisten määritelmien vuoksi kertomus terminä on ”hatara”, ja hän nojaa ”yhteen laajemmista ja yksinkertaisemmista määritelmistä, jonka mukaan kertomus on tapahtumasarjan representaatio” (Holmes 2012, 4). Määritelmien keskeisenä erona on se, että Holmes, toisin kuin Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca, erottaa toisistaan ”aktuaalisen tapahtumasarjan” ja tapahtumasarjan esittämisen.



Kuva 1. *Mass Effect 3:n* galaksikartta (*galaxy map*). Lähde: masseffect.wikia.com.²⁴

²³ Erityisen painokkaasti tämän ilmoittaa Markku Eskelinen (ks. esim. 2012, 111) nojautuessaan Gerald Princen määritelmään, jonka mukaan kertomus on ”yksi tai useampi fiktiivinen tapahtuma yhden, kahden tai useamman (enemmän tai vähemmän) eroteltavissa olevan kertojan kertomana yhdelle, kahdelle tai useammalle (enemmän tai vähemmän) eroteltavissa olevalle vastaanottajalle” (Prince 1987, 58).

²⁴ Kaikki tutkielman pelitilanteista ja -elementeistä olevat kuvat on julkaistu Creative Commons -lisenssin alla.

Esittämisen osalta pelitutkimuksen piirissä on usein toistettu näkemystä siitä, että toisin kuin ”staattiseen representaatioon” perustuvat romaanit, pelit ovat jokaisella pelikerralla erilaisia. Tähän perustuen Gonzalo Frasca on esittänyt kertomuksen korvaamista simulaation käsitteellä pelejä tutkittaessa: ”[T]oisin kuin perinteinen media, digitaaliset pelit eivät perustu pelkästään representaatioon vaan toisenlaiseen semioottiseen rakenteeseen, joka tunnetaan simulaationa” (Frasca 2003, 221–223). Näin ollen digitaaliset pelit tulisi Frascaan mukaan (mt. 224) nähdä erityisenä tapana simulaation rakentamiseen, kun taas kertomus on muoto representaation rakentamiseen. Monet tutkijat ovat kuitenkin osoittaneet Frascaan näkemyksen simulaatiosta puutteelliseksi. Richard Walsh esimerkiksi toteaa, että Frascaan määritelmä simulaatiosta²⁵ oikeastaan tekee siitä yhden representaation muodoista: ”Simulaatio mallintaa – eli representoi – systeemin; tärkeää on huomioida se, että simulaatio tekee niin systeemisin, koko järjestelmää koskevin, keinoin” (Walsh 2011, 76–77). Toisin sanottuna vaikka representaatioita enemmän tai vähemmän luodaan vuorovaikutuksen kautta, niillä silti on merkitystä pelaamisen kannalta. Lisäksi on tärkeää huomioida, että toisin kuin pelaajan toimien ja vastatoimien abstraktiin kuvioon perustuvia pelejä kuten vaikkapa klassista *Tetristä* (1984, Aleksei Pajitnov), Frascaan määrittelemään simulaatioon pohjaavia pelejä voidaan tarkastella kahdenlaisten, ne rakentavista keinoista (kuten ohjelmoivasta koodista tai laitteistosta) irrallisten rakennelmien kautta. Näillä kahdella tarkoitan abstraktia ”sääntömaailmaa” ja mielikuvituksellista fiktiivistä maailmaa. Klastrup on yhtä lailla sitä mieltä, että pelimaailmoilla on ”representatiivinen funktio”, koska ne esittävät ”välitetyn ymmärryksen siitä, mikä maailma on tai miltä sen pitäisi näyttää” (Klastrup 2009). Keskeinen ero tässä tutkielmassa käsiteltävien romaanien ja digitaalisten roolipelien kohdalla ei olekaan se, että fiktiolla tai representaatioilla ei olisi roolia peleissä, vaan pikemminkin se, millaisin keinoin niitä luodaan ja artikuloidaan niin tekijöiden kuin käyttäjienkin näkökulmasta.

Osallistumisen ”konfiguroivalla luonteella” Hitchens ja Drachen viittaavat Espen Aarsethin vaikutusvaltaiseen tekstuaalisen kommunikaation typologiaan ja sen määrittelyyn erilaisten tekstien käyttötavoista. Aarsethin (1997, 70–72) mukaan kaikissa teksteissä käyttäjä voi (ja hänen täytyy) käyttää tulkitsevaa (*interpretative*) käyttötapaa, mutta sen lisäksi joissakin teksteissä käyttäjän on mahdollista käyttää luotaavaa (*explorative*) käyttötapaa, jossa hän valitsee itse reittinsä tekstin läpi useiden mahdollisten vaihtoehtojen joukosta, tai konfiguroivaa (*configurative*) käyttötapaa, jossa

25 Frascaan ”työmääritelmä” simulaatiosta on seuraava: ”Simulaatio tarkoittaa jonkin (lähteenä olevan) järjestelmän mallintamista toisen järjestelmän kautta niin, että se säilyttää jollekulle jotakin alkuperäisen järjestelmän käyttäytymisestä” (Frasca 2003, 223).

käyttäjä voi ainakin osittain valita ja/tai luoda skriptoneita.²⁶ Niin sanotun perinteisen kaunokirjallisuuden, kuten vaikkapa Miévilin Bas-Lag-romaanien, kanssa on mahdollista olla Aarsethin luokituksen mukaan ainoastaan tulkitsevassa vuorovaikutussuhteessa, sillä niitä lukiessaan käyttäjä luonnollisestikaan ei valitse reittiään useista eri vaihtoehdoista, valitse vain joitakin merkkijonoja kaikkien mahdollisten jonojen joukosta tai luo skriptoneita itse. Markku Eskelinen on pyrkinyt tunnetusti tiivistämään ”taiteen” ja ”pelien” välisen eron viittaamalla niiden hallitseviin käyttötapoihin: ”[T]aiteessa saatamme joutua konfiguroimaan voidaksemme tulkita, kun taas peleissä meidän on tulkittava voidaksemme konfiguroida ja näin edetä alusta voittoon tai muuhun tilanteeseen” (Eskelinen 2001). Eskelisen muotoilu jättää kuitenkin hämäräksi sen, kuinka taiteessa konfiguroidaan tai mitä tulkinta vaikkapa digitaalisissa peleissä tarkoittaa. Erityisen kiinnostava kysymys pelifiktion kannalta on se, mikä erottaa toisistaan tulkinnan ja sen ymmärtämisen, mitä pelissä seuraavaksi tulee tehdä. Vai erottaako mikään? Keskeisempää nähdäkseni on se, että digitaalisten roolipelien pelaaja on vapaa tulkitsemaan erilaisia pelitilanteita ja -elementtejä useampien eri strategioiden mukaan, ja nämä strategiat sitoutuvat usein peleissä tiettyihin tavoitteisiin ja tuottavat siksi erilaisia lopputuloksia.²⁷ Itseäni kiinnostaa tässä tutkielmassa erityisesti se, kuinka ja millaisten elementtien avulla pelaajia ohjataan fiktiivisten maailmojen rakentamiseen.

Frascan simulaatioajatuksen ja ”staattisen representaation” mainitsemisen taustalla vaikuttaa tarinan ja kerronnan erotteluun pohjautuva vallitseva näkemys kertomuksesta eli se, että se esitetään (esimerkiksi puheaktin tai digitaalisissa peleissä käytetyn välianimaation keinoin) vasta sen jälkeen, kun jotakin on tapahtunut. Pelitutkimuksen piirissä onkin esitetty, että itse pelaamisen aikana pelaajan voidaan sanoa jatkuvasti ”tulkitsevan pelimaailman tapahtumia pieninä ’post facto’ -kertomuksina” (vrt. Klastrup 2009) tai ”hyvin paljon samalla tavalla kuin kertomuksia muodostetaan tosielämän kokemuksista” (Hitchens & Drachen 2009, 15). Ajatus ihmisestä konstruoidessa tarinoita tosielämän kokemuksista on lähtöisin kognitiivisen psykologian piiristä: tunnettu kognitiopsykologi ja nobelisti Daniel Kahneman esimerkiksi kuvaa elämäntyötään tiivistävässä teoksessa *Thinking, Fast and Slow* (2011, 199), kuinka ”tarinat vääjäämättä syntyvät jatkuvista yrityksistämme ymmärtää maailmaa” ja ”tarjoavat yksinkertaisen ja koherentin selvityksen” esimerkiksi toisten ihmisten toiminnasta ja aikeista. Kirjallisuudentutkimuksen parissa

26 Aarsethin kybertekstien teoriassa teksti (tai taideteos) nähdään konkreettisena (ei siis metaforisena) koneena merkkien tuottamiseen ja käyttämiseen. Tämä kone koostuu välineestä, käyttäjästä ja merkkijonoista, jotka jakautuvat skriptoneihin (merkkijonot sellaisena kuin ne esiintyvät käyttäjille) ja tekstoneihin (merkkijonot sellaisena kuin ne ovat tekstivarastossa). (Aarseth 1997, 19–22.)

27 Roolipelitutkimuksessa erilaisiin pelaamistapoihin ja -tavoitteisiin liitettyjä strategioita on käsitelty etenkin niin sanotussa kolmiosisessa mallissa (*Threefold Model*). Palaan siihen tarkemmin jäljempänä luvussa 10.

etenkin kognitiivinen narratologia on tarkastellut kertomusta ”luonnollisena”, meitä kaikkia yhdistävänä maailman ymmärtämisen tapana ja lähestynyt kirjallisuutta tästä lähtökohdasta. Tässä yhteydessä ei liene tarpeellista käydä kovin yksityiskohtaisesti läpi narratologista teoreettista kehityskaarta, joka liittyy niin sanottuun kognitiiviseen käänteeseen ja siirtymään strukturalistisesta jälkiklassiseen narratologiaan.²⁸ Lyhyesti sanottuna jälkiklassisen narratologian voidaan nähdä tutkivan ”ylhäältä alas” sitä, mitä lukuprosessin aikana tapahtuu, kun taas strukturalistisen huomion kohteena on se, mitkä tekstuaaliset piirteet, ”alhaalta ylös”, tähän prosessiin vaikuttavat (ks. esim. Jahn 1997; Hägg 2005, 42). Kertomus tai ainakin kerronnallisuus nähdään jonkinlaisena ylhäältä alas toimivana selittävänä kehyksenä, jonka avulla hämmäntäviä ja outojakin asioita ja tapahtumia voidaan selittää. Hieman samaan tapaan pelitutkimuksen piirissä on korostettu sitä, kuinka pelit voivat olla ”kuin elämä itse”: ”Kuten ihmiset tosielämässä, tarinoiden lukijat ja pelien pelaajat luottavat tulkittaviin elementteihin pyrkiessään ymmärtämään kohtaamiaan tilanteita [...] peleissä, aivan kuten tosielämässäkin, lopputulokset (voittaminen, häviäminen) ovat kokijalleen tosia ja persoonallisia, toisin kuin tarinoissa” (Aarseth 2004b, 366).

Edellä hyvin lyhyesti kuvatussa lähestymistavassa on selkeitä ongelmia, jotka ovat merkittäviä paitsi tämän tutkielman, myös fantasiafiktion poetiikan kannalta. Perustavanlaatuisin ongelma liittyy siihen, mistä oikeastaan puhumme, kun puhumme fiktiosta, kertomuksista tai peleistä – elämästäkö? Tässä tutkielmassa käsiteltävät romaanit ja digitaaliset roolipelit eivät ole ”elämää”, ne ovat tietoisesti konstruoituja, kulttuurisia artefakteja, **teoksia**. Sellaisissa peleissä kuin *Final Fantasy VII*, *Elder Scrolls V: Skyrim* ja *Mass Effect 3* sääntöpohjainen toiminta perustuu symboleille suunnitellussa ympäristössä, ja toiminnan ja symbolien merkitys muodostuu pelaajalle ymmärrettäväksi suhteessa arkielämämme todellisesta maailmasta erilliseen alueeseen. Tämä pelien piirre puuttuu kokonaan Juulin ytimeen keskittyvät klassisesta pelimääritelmästä, vaikka pelitutkimuksessa tämänkaltainen alue on tunnistettu ”taikapiiriin” (*magic circle*) nimellä jo kulttuurihistorioitsija Johan Huizingan klassikkoteoksessa *Homo Ludens* (1955). Salen ja Zimmerman kuvaavat ajatusta tarkemmin: ”Perustaltaan pelin taikapiiri on se, jossa peli tapahtuu. Pelin pelaaminen tarkoittaa taikapiiriin astumista, tai kenties sen luomista silloin, kun peli alkaa.” (Salen & Zimmerman 2004, 95). Taikapiiriin astuminen tarkoittaa siis lähtökohtaisesti sellaisen position ottamista tai luomista, josta tietyt, taikapiiriin ”sisäpuolella” rakentuvat merkitykset tulevat

28 Jälkiklassinen narratologia (*postclassical narratology*) on David Hermanin termi. Erään määritelmän mukaan se tarkastelee ja testaa klassisen narratologian mahdollisuuksia ja rajoja sekä täydentää ja muokkaa vanhoja keinoja ja käsitteitä. Lisäksi se pyrkii tuottamaan uusia tulkintoja paitsi moneen kertaan koetelluista yksittäisistä teksteistä myös uusista, poikkeuksellisista ja oudoista tapauksista sekä erilaisista tekstityypeistä. (Ks. Hägg, Lehtimäki & Steinby 2009, 13.)

ymmärrettäviksi.²⁹ Pöytä- ja liveroolipelaamiseen keskittyvässä tutkimuksessa tällaista kuvitteellista aluetta on yhtä lailla tarkasteltu. Mika Lopenen ja Markus Montola esimerkiksi ovat pohtineet semiotiikan käsitteistöllä sitä, kuinka roolipelaamisessa ”kuvitteellisia kehyksiä (diegesiksiä) rakennetaan vuorovaikutuksessa muiden osallistujien kanssa” (Lopenen & Montola 2004, 39), kun taas Mike Pohjola (2004) on korostanut immersiota pelaamisen aikana rakentuvaan todellisuuteen pelihahmoon samastumisen kautta. Koska tämän tutkielman yhtenä lähtökohtana on rakentaa poikkitieteellistä siltaa kirjallisuuden ja pelien tutkimuksen välille, ensisijainen kiinnostuksen kohteeni tässä ovat teokset ja niiden käyttäjät. Siksi pöytä- ja liveroolipelaamisen tutkimuksen piirissä kehitetty käsitteistö, jossa tarkastellaan ”kuvitteellisten kehysten” vuorovaikutteista luomista, toimii tässä ainoastaan soveltuvien osien vertailukohtana. Maailmojen vuorovaikutteisuuden tarkastelu painottuikin teoksen ja käyttäjän välille, mutta tällä ei tarkoiteta sitä, että käyttäjä kohtelisi maailmoja pelkästään omaan maailmaamme vertautuvina ”mahdollisina maailmoina” tai toteuttaisi teokseen tekijöiden valmiiksi ”sementtoimia” merkityksiä.

Cybertext-klassikkonsa lopuksi Aarseth (1997, 178) pohtii sitä, kuinka taideteokset voivat toimia vuorovaikutuksen paikkoina, joissa tekijä ja käyttäjä ”tasaveroisina kumppaneina” luovat jotakin sellaista, jota ei aiemmin ollut olemassa. Hän käyttää esimerkkinä anamorfoosia soveltavia kuvia, joita katsojan on oivallettava katsoa esimerkiksi vinosti määrätystä kohdasta, jotta kuva näkyisi ”oikein”. Aarseth jatkaa:

Mutta olemmeko me tekijän luovia kumppaneita näiden kuvien kohdalla? Ainoastaan noemaattisessa mielessä. Koodatut kuvat ovat objektiivisesti olemassa, samaan tapaan kuin kryptatut viestit, jotka voi avata ainoastaan tietyllä avaimella, emmekä me voi vaikuttaa niiden ulkomuotoon sen enempää kuin voimme vaikuttaa Rembrandtin tai Van Goghin töihin. Se, mitä olemme saavuttaneet, on perspektiivi, havaitsemisen tapa. (Aarseth mt. 180.)

Aarsethin ajatus havaitsemisen tavan saavuttamisesta yhdistettynä hänen luotaavaan ja konfiguroivan käyttötavan käsitteisiinsä on kiinnostava digitaalisten roolipelien kannalta. Kuten edellä esitin, taikapiirin luominen voidaan lähtökohtaisesti nähdä sellaisen position ottamisena, josta tietyt, piirin ”sisäpuolella” rakentuvat merkitykset tulevat ymmärrettäviksi. Tästä positiosta digitaalisissa roolipeleissä hahmottuvat paitsi Juulin klassisen pelimääritelmän kuvaama formaali systeemi, myös fiktiivinen maailma, joihin kumpaankin käyttäjän on saavutettava havaitsemisen tapa. Toisin sanottuna käyttäjän on edellä mainitsemaani kaksitasoisuuteen pohjautuen ymmärrettävä säännöt, joiden mukaan digitaalinen roolipeli toimii, mutta hänen on myös

29 Taikapiirin rajoja voi myös rikkoa ja niillä voi leikitellä. Näin tekeviä pelejä kutsutaan pervasiivisiksi peleiksi (*pervasive games*): ne siis ”tunkeutuvat” pelimaailmasta todellisen maailman puolelle esimerkiksi käyttämällä välineitä, asioita ja ihmisiä, jotka löytyvät pelaajien lähiympäristöstä. Pelimaailman rajat voivat hämärtyä niin sosiaalisessa, tilallisessa kuin ajallisessakin mielessä. (Ks. Montola 2005.)

ymmärrettävä sitä fiktiona. Keskeistä tässä yhteydessä on sen huomioiminen, että digitaalisissa roolipeleissä fiktiivinen maailma syntyy paljolti käyttäjän tietystä positiosta tapahtuvan luotaavan tai konfiguroivan toiminnan kautta, jolloin käyttäjän aktuaalinen vuorovaikutus luo fiktiivistä kohdetta. Kaunokirjallisuudessa maailmaa luovasta performanssista sen sijaan vastaa Aarsethin sanoin noemaattisessa mielessä tapa, jolla käyttäjä asemoituu tiettyihin merkityksiin. Tästä erosta huolimatta käyttäjän välitön osallisuus ”jonkin sellaisen luomiseen, jota aiemmin ei ollut olemassa” on olennaisessa roolissa kummassakin, sillä fiktiivisten maailmojen tapahtumat eivät tapahdu missään eivätkä sen henkilöhahmot ole missään ennen käyttäjän vuorovaikutusta. Tässä mielessä kaikkien fiktiivisten maailmojen rakentaminen on vuorovaikutteista, ja tämä synnyttää kaunokirjallisuuden ja digitaalisten roolipelien kaltaisten teosten käyttäjäroolin kaksitasoisuuden. Käyttäjät ovat yhtä aikaa sidottuja teoksen objektiivisesti olemassa olevaan rakenteeseen – kuten kaunokirjallisen tekstin progressiorakenteeseen – ja sen käytön ”sääntöihin”, mutta toisaalta he osallistuvat luovaan prosessiin.

Digitaalisissa roolipeleissä erityisen havainnollisia tarttumapintoja käytön sääntöjen ja fiktiota luovan prosessin yhteydessä ovat quest-rakenne ja pelattavan hahmon rakentuminen. Tässä tutkielmassa pohdinkin sitä, kuinka ne voivat muodostaa ”vuorovaikutteisia paikkoja” tekijöiden ja käyttäjän yhteistyölle, ja mitä tämä tarkoittaa niin pelien suunnittelun kuin käytönkin kannalta. Pelaajan navigoiva toiminta tuo osaltaan painokkaasti esiin sen, ettei kertomus rakenteena ole sidottu staattiseen, representoituun tapahtumasarjaan, eikä esimerkiksi Washburnin (2009, 156) huoli siitä, että digitaalisissa roolipeleissä yleinen ”pelimaailman herruuden” saavuttamisen tavoite häiritsisi ”kertomuksen normaalia ajallista virtaa”, ole tässä mielessä aiheellinen. Klastrup (2009) puolestaan on esittänyt, etteivät ”keinot, joilla ymmärrämme pelimaailmoja, perustu siihen, mitä meille kerrotaan (mitä meille esitetään) vaan siihen, kuinka koemme pelaamisen ja maailman arkkitehtuurin itsessään”. Tässä tutkielmassa sen sijaan esitetään, että keinot perustuvat kumpaankin Klastrupin mainitsemaan puoleen, ja tätä eritellen käyttämällä maailmaa sekä teoreettisena työkaluna että metaforana. Tätä kautta haluan nostaa esiin paitsi sen, että määritelmä kertomuksesta yksinomaan **esitettynä** tapahtumasarjana on riittämätön, myös muistuttaa fiktion performatiivisuudesta ja täten fiktiivisten maailmojenkin ”eletyksi muodostuvasta” luonteesta. Elettyyden ajatus voidaan suhteuttaa kognitiivisen, tai ”luonnollisen” narratologian uranuurtaja Monika Fludernikin (1996, 12) painotukseen siitä, että kertomus tulisi ensisijaisesti nähdä ihmiskokemuksen esittämisenä. Tältä kannalta on kiinnostavaa kiinnittää niin kaunokirjallisuuden kuin roolipelienkin osalta huomiota käyttäjän pyrkimykseen ja kykyyn eläytyä tiettyyn positioon tai rooliin fiktiivisessä maailmassa. Ajan ja tilan yhteen kietoutuneen luonteen, aika-avaruuden,

voidaankin nähdä liittyvän yhteen kaikkein perustavanlaatuisimmista ihmiskokemuksista, itsensä ymmärtämiseen tilaan ja aikaan sijoittuneena ruumiina (*embodiment*; ks. esim. Fludernik mt. 17). Elettyys rinnastuu myös peleihin keskittyneen semiootikon David Myersin ajatukseen ”pelaamisen estetiikasta”, jossa pelin elementit saavat merkityksensä performatiivisesta pelaamisesta ja saavuttavat arvonsa niissä konteksteissa, jotka pelaajat itse luovat (ks. esim. Myers 2010). Tältä kannalta ”taikapiirin luomisen” mahdollistava positiokin saa lisää merkityksiä, sillä niin kaunokirjallisuudessa kuin digitaalisissa peleissäkin sen kautta voidaan tarkastella paitsi käyttäjän osallisuutta maailmassa eläviin henkilöihämoihin, myös maailmaa rakentavia keinoja.

Elettyyden tai ruumiillisuuden merkitys korostaakin sitä, ettei meitä ympäröivä todellisuus määrity ”maailmalliseksi” sitä havainnoivasta ihmisestä riippumatta – toisin kuin tolkienilainen primäärinen ja sekundaarisen maailman erottelu antaa ymmärtää. Tämänkaltaisen lähestymistavan kritisointi on olennaista vuorovaikutteisuuden painottuvalle medioidenväliselle tutkimukselle. Walsh (2007, 104) on tarttunut kysymykseen siitä, voiko kertomus koskaan esiintyä ilman mediumia, ja toteaa: ”Jotta kertomus rakenteena voisi olla riippumaton mediumista, mielen ulkoisen todellisuuden tulisi synnynnäisesti rakentua tarinoiden logiikan mukaan, jolloin maailma itsessään olisi valmiiksi tarinallistettu”. Kognitiivisen psykologian käsittelemät tarinat, joista esimerkiksi Kahneman puhuu tutkimuksessaan, eivät kuvaakaan sitä, kuinka ihmisen mieli poimii valmiita tarinoita ympäristöstään, vaan sitä, kuinka se jäsentää ympäröivää kaaosta. Näiden tosielämän tarinoiden tehtävänä on selittää ympäröivää todellisuutta tekemällä siitä yksinkertaisempi ja tietyllä tapaa vajavaisempi.³⁰ Rakentamalla tällaisia tarinoita ihmisen mieli näyttää maailman paljon siistimpänä, ennustettavampana ja koherentimpänä kuin se ”todellisuudessa” on. Tarinoiden tarkoituksena onkin auttaa meitä selviytymään jokapäiväisestä elämästämme, ja ne muodostuvat käytännössä automaattisesti, ilman minkäänlaista tietoista ponnistelua. Fiktion tutkimuksen kannalta on olennaista huomioida, etteivät nämä tarinat riitä alkuunkaan selittämään kaikkia niitä tapoja, joilla kaunokirjallisuuden ja digitaalisten roolipelien kaltaisia monimutkaisia konstruktioita kokonaisuuksina luodaan ja ymmärretään.

Ajatus ”valmiiksi tarinallistetusta maailmasta” heijastaa havainnollisella tavalla fiktiivisille kertomuksille pitkään hahmotettua toimintalogiikkaa, jossa vastaanottaja tavoittelee kerronnan

30 Kahneman (ks. 2011, 199) on tarkastellut tutkimuksissaan päätöksentekoa muun muassa kognitiivisten vääristymien näkökulmasta ja osoittaa, että inhimilliseen harkintakykyyn ei kannata liikaa luottaa. Hän nostaa esimerkiksi esiin sen, kuinka ihmisen mieli ”merkityksiä luovana elimenä” muodostaa menneestä tarinoita, joissa keskittyyään konkretiaan, korostetaan yksilöiden lahjoja, typeryyttä tai tietoisia tekoja pelkän onnen sijasta sekä painotetaan muutamia hätkähdyttäviä tapahtumia sen sijaan, että kuvailtaisiin niitä lukemattomia tapahtumia, jotka eivät toteutuneet.

”takaa” piilotettua tarinaa tai pyrkii saavuttamaan mimeettisen illuusion ”meidän todellisuutemme kaltaisesta maailmasta”. Vaikka Tolkien itse vierasti varsinkin omista teoksistaan tehtyjä allegorisia tulkintoja, hänen teoriansa ja käsitteensä osaltaan vaikuttaneet siihen, että fantasiafiktion tutkimuksessa fiktiivisiä maailmoja on monesti lähestytty juuri vertaamalla ja peilaamalla niitä ”meidän todellisuuteemme” sekä pohdittu niiden etäännyttäviä vaikutuksia (ks. esim. Sinisalo 2004, Malcolm-Clarke 2008, Hirsjärvi 2009). Pohjana tähän on paitsi primäärisen ja sekundaarisen maailman erottelu, myös Tolkienin näkemys siitä, että fantasian tulisi tarjota mahdollisuus pakoon, elpymiseen ja arkipäiväisen näkemiseen jälleen kirkkaammin: ”Meidän pitäisi kohdata kentauri tai lohikäärme ja sitten ehkä äkkiä huomata muinaisten lammaspaimenten tapaan lampaat ja koirat ja hevoset – ja sudet” (Tolkien 2002, 78). Näin ollen fantasian tulisi etäännyttää käyttäjänsä arkisesta havaintomaailmasta, jossa monia asioita pidetään itsestään selvinä.

Puolustaessaan fantasiaa eskapistista mielihyvää tarjoavana muotona Tolkien tekikin pahimpien fantasiaskeptikkojen peloista totta. Fantasiafiktiota on, yhä uudelleen ja uudelleen, lajityyppinä syytetty siitä, että se tarjoaa tyhjänpäiväistä nautintoa antamalla käyttäjänsä uppoutua pseudokeskiaikaisiin tai kaukaisiin maailmoihin sen sijaan, että he keskittyisivät todellisen maailman todellisiin ongelmiin. Myös digitaalisten pelien eskapistiseen potentiaaliin on tartuttu. Pelisuunnittelija Richard Rouse esimerkiksi on todennut, että digitaaliset pelit voivat olla aiempaa immersiivisempi fantastisen eskapismien muoto vuorovaikutteisen luonteensa vuoksi. Toisin sanottuna peleissä käyttäjät saavat ”ihan oikeasti” olla joku paljon kiinnostavampi henkilö: kioskikirjallisuudesta tuttu seikkailija, rohkea miekkailija tai avaruusoopperan sankari.³¹ (Rouse 2001, 7.) Yksi tunnetuimmista fantasiafiktion eskapismisyytöksistä lienee kirjallisuudentutkija Rosemary Jacksonin teoksessaan *Fantasy: A Literature of Subversion* (1981) esittämä näkemys *Lord of the Rings* -romaanista. Siinä Jackson syyttää Tolkienia eskapismien ohella ”valtaideologian tukemisesta” (mt. 155), sillä hänen mukaansa fantasiafiktion keskeisimpänä tehtävänä tulisi olla vallitsevien poliittisten, sosiaalisten ja taloudellisten järjestelmien haastaminen. Kaiken kaikkiaan tässä lähestymistavassa, samaan tapaan kuin edellä mainitun *Turn of the Screw* -novellin kohdalla, keskeinen virheellinen oletamus on se, että käyttäjät lähestyisivät fantasiafiktiota pelkästään ”mahdollisesti olemassa olevien maailmojen” representaatioina ja näin ollen uppoutuisivat niihin unohtaen kaiken muun.

31 Havainnollisen esimerkin Rousen kuvaamasta ilmiöstä tarjoaa *Lord of the Rings: War in the North* -peliä (2011, Snowblind Studios) markkinoiva teksti, jossa Tolkienin romaaniin pohjautuvaa peliä kuvataan muun muassa seuraavasti: ”*War in the North* kääntää huomion [romaanin] tarinan keskeiseen puoleen, joka pohjautuu kirjojen yksityiskohtiin ja liitteisiin. Tämä ei ole jonkun muun taistelu. Tämä on juuri sinun yrityksesi löytää tiesi pimeään, vaarallisen ja tuntemattoman maailman halki puolustaessasi sitä, mitä pidät tärkeänä. Tämä on sinun sotasi.”

Maailmallisuus, joka kaiken kaikkiaan on olennainen osa fantastista fiktiota, liittyy kuitenkin etäännyttämiseen esimerkiksi Jacksonin käsittelyä syvällisemmällä tasolla. Brian McHale on tarkastellut teoksessaan *Constructing Postmodernism* (1992) 1980-luvun tieteisfiktio merkittävää alalajia kyberpunkia ja sen poetiikkaa osana laajempaa tieteisfiktio ja postmodernismin leimaaman kirjallisuuden muodostamaa sykliä. Hän havaitsee, että kyberpunk-tekstit siirtävät postmodernit motiivit muodon (sanalliset jatkumot, kerronnalliset tekniikat) tasolta sisällön tai kokonaisen maailman tasolle. Näistä kyberpunkin aktualisoimista motiiveista McHale nostaa esiin juuri ”maailmallisuuden” (”worldness”), jonka hän näkee pohjautuvan keskiaikaiseen romanssitraditioon. Siinä linnat, lumotut metsät, muurien ympäröimät puutarhat ja neitsytkammiot ovat omia suljettuja tilojaan, maailman analogioita pienoiskoossa, ja ne tuovat maailman normaalisti näkymättömät ulottuvuudet, maailman itsensä ”maailmallisuuden”, esiin. (McHale mt. 246.) Näin ollen maailmallisuuden tarkastelu havainnollistaa siirtymää vieraannuttavista tekniikoista, niin sanotun kommunikaatiotilanteen vieraannuttamisesta,³² kohti kokonaisia etäännytettyjä maailmoja. McHalen havainto on kiinnostava, mutta on erikoista, ettei hän nosta edeltävää fantasiafiktio traditiota laajemmin esiin sen yhteydessä: onhan sen yhtenä toistuvana teemana alusta alkaen ollut arkipäiväisen maailmankuvan kyseenalaistaminen. Tieteisfiktio tutkija Gwyneth Jones on todennut osuvasti, ettei mikään muu kuin ”maailman rakentaminen tai rakennetun maailman tunnistaminen opeta lukijaa yhtä hyvin näkemään omaa maailmaansa konstruktiona” (Jones 1999, 6).

Näin ollen olennaista fantasiafiktiossa genrenä ei ole pelkästään luotujen maailmojen ”todenkaltaisuus” tai todenkaltaisuuden tavoittelu ja ylläpitäminen siinä mielessä kuin esimerkiksi Tolkienin primäärisen ja sekundaarisen maailman erottelu sen esittää. McHale nostaa maailmallisuuden yhteydessä esiin postmodernin kirjallisuuden ja tieteisfiktio keskeisimmän eron verrattuna esimerkiksi modernistiseen kaunokirjallisuuteen tai salapoliisiromaaneihin:

Tieteisfiktio, kuten postmodernia kaunokirjallisuuttakin, hallitsee ontologinen dominantti, kun taas modernistinen kaunokirjallisuus, tai genrefiktio piiristä vaikkapa salapoliisiromaanit, nostavat esiin ja tarkastelevat epistemologisia kysymyksiä ja ovat näin ollen epistemologisen dominantin hallitsemia. Niinpä epistemologisesti suuntautunut fiktio (modernismi, salapoliisiromaanit) on kiinnostunut kysymyksistä kuten: Mitä voimme tietää maailmasta? Kuka tietää sen, ja kuinka luotettavaa hänen tietonsa on? Kuinka tieto välittyy, kenelle, ja kuinka luotettavasti? jne. kun taas ontologisesti suuntautunut fiktio (postmodernismi, tieteisfiktio) syvenyy kysymyksiin kuten: Mikä on maailma? Kuinka maailma rakentuu? Kuinka eri maailmat, ja erilaiset maailmat, eroavat toisistaan, ja mitä tapahtuu, kun joku siirtyy yhdestä maailmasta toiseen? jne. (McHale 1992, 247.)

32 Etäännyttämisen ajatus suhteutuukin läheisesti venäläisten formalistien käsitykseen kirjallisuuden olemuksesta, joka on oudoksi tekemistä eli vieraannuttamista (*ostranenie*). Vieraannuttaminen on Viktor Šklovskin (2001, 34–35) mukaan yksi niistä piirteistä, joka erottaa kaunokirjallisuuden kielen muusta kielenkäytöstä: se onnistuu arvaamattomien ja ennakoimattomien muotojensa ansiosta kuvaamaan maailmaa uudessa, yllättävässä valossa.

Tämä on olennainen havainto etenkin tarkasteltaessa henkilöhahmoja, heidän mieltensä kuvausta ja toimintaansa motivaatioineen. Toisin kuin modernit romaanit, niin sanotun ontologisen dominantin hallitsema fiktio ei keskity pääasiallisesti sen ympärille, mitä kukin henkilöhahmo tietää tai ei tiedä tai siihen, kuinka luotettavaa maailmasta välittyvä tieto on. Laajemman fiktion teorian kannalta keskeistä on huomioda se, että McHalen edellä esittämät kysymykset eivät (välttämättä) saa vastauksia – nähdäkseni tärkeämpää on kysyminen, sen pohtiminen, mikä maailma oikeastaan on. Tapa, jolla fantastinen fiktio kouluttaa meitä rakentamaan maailmoja ja tunnistamaan rakennettuja maailmoja, on syy siihen, miksi tässä tutkielmassa lähtökohdaksi otetaan **maailma** niin käsitteenä kuin elementtinäkin, ei niinkään juonen tai vaikkapa henkilöhahmojen rakentaminen. Se voi olla myös pääasiallinen syy siihen, miksi käyttäjät etsivät juuri tietynlaista fantasiafiktiota ja kokevat sen itselleen merkitykselliseksi. Tekijätkään ei välttämättä keskity henkilöhahmoihin ja näiden toimiin, haluihin tai toiveisiin (”Tässä on X, joka on varakas poikamies, joka haluaa vaimon”) vaan voivat painottaa maailmaa (Walshia mukaillen) systeemisin termein ja pohtia, mitä sellaisessa ympäristössä voisi tapahtua. Monissa roolipeleissä, niin pöydän ääressä kuin konsolilla tai tietokoneella pelattavissakin, maailman haltuun ottaminen on yhtä lailla lähtökohtana.

Tällainen, kenties aristotelisestä näkökulmasta nurinkurinen lähestymistapa nostaa esiin uudenlaisia kysymyksiä myös fiktion käytön mielekkyydestä. Kognitiotieteisiin pohjaava kirjallisuudentutkimus painottaakin fiktiivisten mielten ohella käyttäjän mieltä (vrt. Fludernik 1996). Mielestäni painotus on aivan oikea, mutta toisin kuin kognitiotieteestä ammentava tutkija Lisa Zunshine tekee teoksessaan *Why We Read Fiction* (2006), en haluaisi julistaa fiktion viehätyksen pohjautuvan ainoastaan siihen, että se antaa meille ”mahdollisuuden kokeilla erilaisia mentaalisia tiloja ja näyttää tarjoavan intiimin pääsyn sosiaalisessa ympäristössämme elävien ihmisten ajatuksiin, aikomuksiin ja tunteisiin” (Zunshine mt. 25). Tämä näkemys voi jossain määrin pitää paikkansa Zunshinen paljolti tarkastelemien modernien romaanien, kuten esimerkiksi Virginia Woolfin tai William Faulknerin teosten, kohdalla. Ontologisesti painottunut fantastinen fiktio ei kuitenkaan pohjautu ”mielen konstruoimisen” viehätykseen vaan nimenomaan maailmojen rakentamiseen. Etäännyttämisen ja toisaalta fiktion mimeettisen lähestymistavan kannalta onkin huomionarvoista, että fantasiafiktio ei välttämättä opetakaan meille sitä, millainen ”meidän todellinen maailmamme on”, vaan se pikemminkin kouluttaa meitä rakentamaan maailmoja omiin tarkoituseriimme (vrt. McHale 1978, 273). Toisin sanottuna se näyttää meille, kuinka maailmankaltaisia koherentteja illuusioita luodaan tämän maailman keinoilla ja toisaalta esittää seuraavan, edellistä kenties painavamman kysymyksen siitä, kuka tai mikä maailmaa hallitsee. Kenellä on valta rakentaa ja määritellä se?

3 Maailmat ovat hallittavia

Tässä tutkielmassa esitän, että maailmojen rakentamisen ohella fantastisessa fiktiossa käsitellään niin rakenteellisesti, sisällöllisesti kuin temaattisestikin kysymyksiä maailmojen **hallitsemisesta**. Spekulaatiivinen maailmojen rakentaminen tarjoaa välineistön, joilla nämä kolme teoreettisesti eroteltavaa tasoa – rakenteellinen, sisällöllinen ja temaattinen – voidaan liittää yhteen tiiviimmin kuin monissa muissa fiktion genreissä. Filosofi ja loogikko Saul Kripken tunnettua lausahdusta mukaillen voisi todeta, että fiktiiviset maailmat määritellään, niitä ei löydetä tehokkailla kaukoputkilla.³³ Kuten edellä mainitsin, tällaiseen määriteltävyyteen on tartuttu etenkin roolipelaamisen tutkimuksessa: onhan esitetty, että yksi roolipelaamista aktiviteettina leimaavista piirteistä on ”kuvitteellisen maailman määrittelevä ja uudelleenmäärittelevä *tunnustetun valtarakenteen* mukaan” (ks. Montola 2007, 179). Tolkienin vaikutusvaltainen primäärinen ja sekundaarisen maailman erottelu puolestaan on korostanut tekijän valtaa suhteessa käyttäjään, jonka mieli voi astua sisään luotuun maailmaan, tai joka Swainstonin sanoin ”tuijottaa ympärilleen ja näkee värikkään maailman” (VanderMeer & VanderMeer 2008, 319). Tässä tutkielmassa keskitynkin yhtäältä siihen, kuinka fantasiafiktiossa keskeisiä maailman hallitsemisen kysymyksiä käsitellään nykyaikaisessa kaunokirjallisessa fantasiassa ja digitaalisissa roolipeleissä, ja toisaalta siihen, kuinka niiden toisistaan eroavat rakenteet vaikuttavat tähän.

Kysymys maailmojen hallinnasta liittyy niiden rakentamisen ohella sen analysoimiseen, kuinka käyttäjät voivat saada tietoa fiktiivisistä maailmoista ja toisaalta eläytyä niihin. Tiedollinen puoli tavoittaa osuvasti sen, että vaikka digitaaliset roolipelit tekevät maailmoista ”aktuaalisesti tutkittavia”, ne ovat myös ”mentaalisesti kuviteltuja”, kuten Klastrup (2009) on todennut. Toisin kuin vaikkapa kaunokirjallisen fantasiafiktio tutkimuksessa, pelimaailmojen mentaalinen tai mielikuvituksellinen ulottuvuus uhkaa usein vuorovaikutteisuutta tarkasteltaessa jäädä sääntöjen, ongelmanratkaisun ja kilpailun varjoon (vrt. Ryan 2006a, 203). Eskelinen (2012, 230–231) on torjunut tällaisen käsittelyn puutteen huomauttamalla, että ”mielikuvituksellista” ulottuvuutta on jo käsitelty fiktion ja simulaation käsitteiden kautta ja että se, että pelit ”projisoivat” fiktiivisen maailman ei vaadi millään tavalla esimerkiksi kertomuksen teorian käsitteistöä. Tässä tutkielmassa kuitenkin esitetään, että jotta voisimme pelimaailmojenkin kohdalla analyttisemmin pohtia sitä, kuinka keinotekoisista ja mahdottomista maailmoista tulee käyttäjilleen ymmärrettäviä ja merkityksellisiä – toisin sanottuna, kuinka ne otetaan haltuun – meidän on tarkasteltava Klastrupin ”aktuaalisesti tutkittavaksi maailmaksi” ja ”mentaalisesti kuviteltavaksi maailmaksi” kutsumien

33 Kripke (1980, 44) puhuu alun perin *mahdollisista* maailmoista fiktiivisten maailmojen sijaan.

ulottuvuuksien välistä vuorovaikutusta. Näiden kahden yhteispeliä kuvaa hyvin se, että fiktiivisestä maailmasta ”tulee totta” nimenomaan aktuaalisessa maailmassa tapahtuvan toiminnan kautta, ja tämä toiminta puolestaan pohjaa siihen, kuinka fiktiivinen maailma kuviteltuna rakentuu. Tämä havainto voikin auttaa sen selittämisessä, miksi fiktiivinen maailma on esimerkiksi *Skyrimin* kaltaiselle pelille niin olennainen, että koko peliä on markkinoitu sillä, että se ”tekee fantasiasta totta”. Toisaalta se liittyy läheisesti myös digitaalisten roolipelien kerronnallisuuden syntyyn, kuten tässä tutkielmassa tulen esittämään.

Miéwillen Bas-Lag-romaanien kaltainen fantasiafiktio on yhtä lailla liitetty kysymyksiin siitä, kuinka jonkun toisen näkemä tai kokema maailma voi muodostua käyttäjälleen merkitykselliseksi. Swainston tiivistää osuvasti tämän emotionaalisen osallisuuden olemuksen pohtiessaan uuskummaa fantasiaa suhteessa muuhun kirjallisuuteen: ”Teksti ei itsessään ole kokeellista, mutta olennot ovat. Uuskumma on uskomattoman empaattista. Miltä tuntuu olla klooni? Tai kävellä sadalla omituisella jalalla?” (VanderMeer & VanderMeer 2008, 319.) Uuskummalle tyypillinen ristiveto syntyykin ensisijaisesti niiden ilmaisun ja sisällön kokeellisuuden välille, joka käy hyvin ilmi esimerkiksi valtavaa tarantellaa muistuttavista Weavereista, jotka esitellään tässä eräänlaisessa ensyklopediaparodian ja becketttiläisen kerronnan yhteensulautumassa:

Weaver. The spiders that are not gods but are nearly, that are something so other, so much farther than men or xenian, than dæmon, than archon, that they are unthinkable, their powers, their motives, their meanings as opaque as iron. Creatures who fight murder die and reconfigure everything for beauty, for the intricacy of the web that is the world they see, a concatenation of threads in impossible spiral symmetry. (*IC*, 251–252.)

Toisin kuin teokset, jotka ovat kerronnallisten tekniikoidensa tasolla hyvin kokeellisia, Miéwillen romaanit eivät ole tässä suhteessa ”mahdottomia” tutkimuskohteita narratologiselle analyysille. Sen sijaan niiden tarkastelu nostaa esiin uudenlaisia kysymyksiä siitä, kuinka fiktiiviset mielet toimivat suhteessa siihen diskursiiviseen kontekstiin, johon ne kuuluvat.

Emotionaalisella osallisuudella tai samastumisella on yhtäältä tärkeä osa siinä, kuinka fiktiivinen maailma rakentuu käyttäjien näkökulmasta ja kuinka nämä voivat eläytyä siihen, mennä maailman ”sisäpuolelle”. Jotta näihin kysymyksiin voisi vastata, on otettava huomioon näkökulman merkitys fiktiivistä maailmaa luovana elementtinä. Kognitiotieteisiin perehtynyt narratologi Alan Palmer (2004, 181) on painottanut empaattisuutta siinä, että hänen mukaansa kaunokirjallisuuden lukijan on eläydyttävä tietyn henkilöhahmon subjektiiviseen näkökulmaan voidakseen prosessoida tiedon fiktiivisestä maailmasta. Tätä kautta lukija voi ”kokea” esimerkiksi fyysiset kontekstit samoin kuin

henkilöhahmo. Paitsi teoksen käyttäjä, myös fiktiiviset henkilöhahmot pyrkivät ymmärtämään ja hahmottamaan fiktiivistä maailmaa eli omaa malliaan siitä, mitä ja missä tapahtui, kuka teki, mitä teki, miten teko tai tapahtuma suhteutuu menneisiin tapahtumiin ja mitä kenties tulee tapahtumaan. Miévilien kaikki Bas-Lag-romaanit pohjaavat dynamiikkaansa tällaiseen aspektuaalisuuteen, mutta erityisesti vahvasti niin tekee *The Scar*, hieman epistemologisiin kysymyksiin keskittyvien salapoliisiromaanien tapaan. Romaanin keskushenkilö Bellis Coldwinelle paljastuu karuimmalla mahdollisella tavalla, että yksi harvoista henkilöistä, joihin hän on luottanut, onkin ollut kaikkea muuta kuin hänen luottamuksensa arvoinen:

She stared at him [Tanner Sack], white-hot with rage and self-disgust at being gullied by Silas like some stupid naïve, like his puppets, like everyone else. *Me more than all the poor fools reading Simon Fench's pamphlets; me more than every poor stupid fuck acting as his contact.* She was sick at the contempt, the ease, with which he had lied to her. (*S*, 436.)³⁴

Lukijan ohjaaminen samastumaan Bellisin subjektiiviseen positioon ja fiktiivisessä maailmassa täysin totuuden vastaisiin olettamuksiin toisten henkilöhahmojen suunnitelmista ja tunteista on *The Scarissa* keskeinen jännitteen luova ja lukijan tulkintaa ohjaava keino. Käyttäjän samastuminen havainnoijaan, havaintokulmaan, joka rakentaa fiktiivisen tilan, on lisäksi yksi tärkeimmistä osallisuuden luomisen väylistä. Tämä osallisuus avaa käyttäjälle tien tehdä tulkintoja fiktiivisestä maailmasta ja antaa näin samalla tutkijalle välineitä tarkastella niitä strategioita, joiden avulla käyttäjä järjestää kokemustaan fiktiivisestä teoksesta (vrt. Grishakova 2006, 286). Fantasiafiktion osalta sekä maailmojen rakentaminen että samastuminen maailman ”sisäpuolella” olevaan positioon ovat kumpikin keinoja, joiden kautta voidaan ymmärtää niitä piirteitä, jotka houkuttelevat käyttäjää yhteistyöhön ja osallistumaan.

Pelitutkimuksen piirissä pelaajien samastumista etenkin pelattaviin hahmoihin on niin ikään tarkasteltu, mutta ei niinkään suhteessa muihin fiktiivisiin konstruktioihin ja erilaisiin maailman rakentamisen tapoihin. Nähdäkseni toimiminen fiktiivisessä maailmassa tietyn hahmon kautta on kuitenkin piirre, joka yhdistää digitaaliset roolipelit paitsi muihin roolipelaamisen muotoihin, myös muihin fiktiivisiin teoksiin (vaikkei niissä vastaavalla tavalla toimitakaan). Vaikka visuaalisesti näyttävissä nykyaikaisissa digitaalisissa roolipeleissä pelaajan ei tarvitse eläytyä tiettyyn positioon maailman ”nähdäkseen”, samastuminen on niissäkin keskeinen käyttäjäresponssi juuri roolipelielementin kannalta. Toisaalta pelaamisen luomaan taikapiiriin astuminen vaatii position ottamista maailman sisäpuolelta, mutta ei suinkaan yksinomaan tavalla, jonka esimerkiksi ludologinen lähestymistapa on esittänyt. Sen mukaan kertomuksiksi kutsutut rakenteet voidaan

34 Kursivoinnit kuuluvat aina siteerattuun tekstiin. Halutessani korostaa tiettyjä kohtia lainauksista käytän lihavoituja.

nähdä osoitetuiksi ”ulkopuolisille tarkkailijoille”, jotka saavat tietää ”mitä tapahtui”, kun taas pelit vaativat ”osallistuvia pelaajia”, joita kiinnostaa ”se mitä on tapahtumassa” (vrt. Simons 2007). Argumentti on osa laajempaa keskustelua kertomuksen ja vuorovaikutteisuuden suhteesta ja liittyy edellä mainittuun käsitykseen siitä, että kertomusten on esitettävä jo tapahtuneita asioita, mutta pelit eivät niin tee tai edes voi tehdä (vrt. myös Juul 2001). On totta, että yleensä jo digitaalisen pelin sääntöjen säätelemä eteneminen itsessään on sidottu esitetyn pelattavan hahmon aspektuaaliseen ja tietyllä tavalla ”välittömään” havaintokulmaan. Klastrup puolestaan on käsitellyt samaa kysymystä esittämällä, että digitaaliset pelit voivat luoda fiktiivisen universumin, jota pelaajat ”käyttävät viittauskohteena hahmottaessaan toimintaansa maailman sisällä [...] toiminta siis tulkitaan merkitykselliseksi tietyn universumin sisällä, joka pelaamisen aikana toimii aktuaalisena maailmana” (Klastrup 2003). Kokonainen fiktiivinen universumi on kuitenkin melko laaja viittauskohde yksittäisten toimien ja tavoitteiden hahmottamiseen, varsinkin kun se koko laajuudessaan ei ole pelaajan hahmotettavissa heti vaan se rakentuu niin tilallisesti kuin ajallisestikin pelaamisen aktin myötä. Edellä esitetyt näkemykset valaisevatkin vain fiktiivisten teosten käyttäjien osallisuuden toista puolta. Digitaaliset roolipelit, aivan kuten kaunokirjallisuuskin, voivat vaatia käyttäjäänsä olemaan sekä ”tarkkailija”, joka hahmottaa teosta ulkopuolisesta positioista, että ”osallistuja”, joka sijoittuu ikään kuin fiktiivisen maailman sisäpuolelle ja usein vielä asettuu tiettyyn rooliin.

Ulkopuolelle sijoittuva ”tarkkailu” voidaan rinnastaa kirjallisuudentutkimuksen piirissä käsiteltyyn arvioivaan osallisuuteen, johon monet narratologisen tutkimuksen lempiromaanit ovat tyypillisesti rohkaisseet. Tällaiset romaanit ovat ”tietoisia” omista konventioistaan ja niinpä niissä käytetyt keinotkin usein ohjaavat ulkopuoliseen tai etäiseen, analyttisempaan pidettyyn lukutapaan. Tähän tarkkailuun ohjaavia keinoja kuvaavat hyvin esimerkiksi Phelanin synteettisiksi (*synthetic*) nimeämät komponentit, jotka hän alun perin liitti teoksessaan *Reading People, Reading Plots* (1989) henkilöhahmojen rakentumisen tarkasteluun. Synteettiset komponentit, jotka Phelanin mukaan ovat fiktiossa aina läsnä, ja käyttäjän responsit niihin tarkoittavat henkilöhahmojen kohdalla lähtökohtaisesti sitä, että ”fiktiivisenä henkilöhahmona oleminen tarkoittaa osaltaan keinoitekoisuutta, ja henkilöhahmon tunteminen tarkoittaa osaltaan sen tietämistä, että hän/(se?) on konstruktio” (Phelan mt. 2). Phelanin mimeettisiksi (*mimetic*) kutsumat komponentit puolestaan liittyvät tapaan, jolla henkilöhahmot voidaan nähdä ”mahdollisina ihmisinä”. Tällaisten komponenttien tunnistaminen ja niihin reagoiminen on keskeistä niin Miévilin romaaneissa kuin digitaalisissa roolipeleissäkin, sillä ne sijoittavat käyttäjän osaksi kaksitasoista vuorovaikutusta. Toisin sanottuna käyttäjät asemoituvat sekä fiktiivisen maailman ”sisäpuolella” tapahtuviin

muutoksiin että heidän omassa ”ulkopuolisessa” käyttöprosessissaan ja responsseissaan tapahtuviin muutoksiin. Kaksitasoisuuden kautta pyrin tarkastelemaan sitä, kuinka teoksen ”objektiivisesti olemassa oleva maailma” ja yksilöllinen käyttöprosessi suhteutuvat toisiinsa ja näin ollen maailmojen rakentumiseen.

Tämän tutkielman kannalta erityisen kiinnostavaa on se, mitä erilaiset intertekstuaaliset ja geneeriset yhteydet tarkoittavat käsillä olevan teoksen keinotekoisuuden tunnistamisen ja analysoimisen kannalta. Pelitutkijat Klastrup ja Tosca ovat huomioineet, että ”Tolkienin Keski-Maa on medioidenvälinen, se on paljon enemmän kuin yksi tietty romaani [...] se sisältää elokuvat, lauta- ja videopelit, fanifiktio, taiteilijoiden maalaamat maisemat” (Klastrup & Tosca 2004). Intertekstuaalisuuden ja tiettyjen, jaettujen maailmojen rakentamisen strategioiden vahvaa merkitystä ei voikaan sivuuttaa silloin, kun pyritään luomaan medioidenvälistä ymmärrystä fantastisista maailmoista. *Mass Effect 3* esimerkiksi luokitellaan henkilöhahmojensa ja aiheidensa puolesta tyypillisesti ”avaruusopperaksi” (*space opera*), sillä vaikka se on sijoitettu futuristiseen ja teknologisesti edistyneeseen ympäristöön, niin sanotusta kovasta tieteisfiktiosta sen erottavat muun muassa melodramaattisuus sekä ”elämää suuremmat” hahmot ja taistelut. Tunnetuimpiin avaruusopperan edustajiin luetaan kaunokirjallisuuden puolelta esimerkiksi Isaac Asimovin klassinen *Säätiö*-sarja (*The Foundation*, 1942–1999) ja Dan Simmons *Hyperion*-sarja (*The Hyperion Cantos*, 1989–1996), elokuvien osalta muun muassa *Tähtien sota* -sarja (*Star Wars*, 1977–) ja tv-sarjoista sellaiset klassikot kuin *Star Trek* erilaisine sarjoinen (1966–), *Taisteluplaneetta Galactica* (*Battlestar Galactica* 1978–1979 ja 2004–2009) ja *Babylon 5* (1993–1998). On oletettavaa, että genrensä tuntevan pelaajan mielessä herää jatkuvasti rinnastuksia esimerkiksi edellä mainittuihin teoksiin, kun hän esimerkiksi pyrkii kartoittamaan sitä, mitä pelissä mahdollisesti seuraavaksi tapahtuu tai mitä tietyistä valinnoista ehkä seuraa.

Kaiken kaikkiaan tiettyjen tarinakaavojen, pelillisten tilanteiden tai fantastisten olentojen sijoittaminen Bas-Lagia tai yksittäisiä pelimaailmoja huomattavasti laajempaan kontekstiin auttaa sen ymmärtämisessä, kuinka käyttäjät arvioivat tai tulkitsevat lajityyppisidonnaisia elementtejä (vrt. Grishakova 2006, 32). Nostan tässä havainnollistukseksi esiin yhden konvention, joka saattaa osaltaan selittää myös sitä, miksi Tolkienilainen fiktiivisten maailmojen rakentamisen tapa on vaikuttanut niin vahvasti pelisuunnitteluun. Tolkienilainen fantasiakerronta painottaa suoran puheen ja tekojen esittämistä ja sijoittaa henkilöhahmojen tajunnanliikkeet suoran kuvauksen sijasta näiden tekoihin, kuten Samin uhraukseen auttaa Frodoa Sormuksen kantamisessa tai Denethorin yritykseen polttaa poikansa Faramir mukanaan (vrt. myös Attebery 1992, 33). Tällainen tyyli, joka sopii

erinomaisesti myös visuaalisiin esityksiin,³⁵ jossa henkilöhahmojen mieliin ei ole suoraa pääsyä, käy ilmi seuraavasta lyhyestä lainauksestani. Se on katkelma yhdestä *Lord of the Rings* -teoksen mieleenpainuvimmista kohtauksista, jossa Faramir päättää ratsastaa lähes varmaan kuolemaansa:

Then all were silent. But at length Faramir said: 'I do not oppose your will, sire. Since you are robbed of Boromir, I will go and do what I can in his stead – if you command it.'

'I do so', said Denethor.

'Then farewell!' said Faramir. 'But if I should return, think better of me!'

'That depends on the manner of your return', said Denethor.

Gandalf it was that last spoke to Faramir ere he rode east. 'Do not throw your life away rashly or in bitterness,' his said. 'You will be needed here, for other things than war. Your father loves you, Faramir, and will remember it ere the end. Farewell!' (*Lord of the Rings*, 816–817.)

Yllä olevassa lainauksessa kiinnostavaa on paitsi se, että sen voi helposti kuvitella yhdeksi välianimaatioksi *Final Fantasy VII:n* tai *Mass Effect 3:n* kaltaiseen peliin, myös se, kuinka siinä hyödynnetään mytologisesta perinteestä tuttua ennakoivaa rakennetta, jossa ”suuren selittäjän” roolissa toimiva Gandalf ennustaa, että Denethor tulee muistamaan rakkautensa poikaansa kohtaan ennen loppuaan. Toisin kuin monet fiktiivisten maailmojen erittelyyn keskittyvät teoriat antavat ymmärtää, maailman (tai henkilöhahmojen) keinoitekoisuuden tunnistaminen ei suinkaan riko käyttäjän immersiota (vrt. esim. Juul 2005, 6). Päinvastoin olennaista on pohtia sitä, kuinka tietyt maailman rakentamisen ja kuvittelemisen tavat toimivat yhdessä. Tämän ohella lajityyppisidonnaiset kysymykset vaikuttavat siihen, millaisia fiktiivisten maailmojen rakentamisen tapoja tietyt romaanit tai digitaaliset pelit nostavat esiin ja näin ollen avaavat uudenlaisia mahdollisuuksia syvällisempään vertailevaan tutkimukseen. Vaikka fantasiafiktio näyttäisi tarjoavan loppumattomien mahdollisuuksien, rajattomuuden ja vapauden maailmoja, juuri se on nähty kaikista lajityypeistä voimakkaimmin sellaisena, jossa fiktiivisen maailman luomisen alkuperäiset mielijohteet ja vaikutteet törmäävät yhteen lajityypin kahleiden kanssa (vrt. Hunt 2001, 9). Miévilin teokset tarjoavat tähän kiinnostavan näkökulman siinä mielessä, että uuskuuma ”koulukuntana” tai ”kirjallisenä liikkeenä” on syntynyt nimenomaan vastaiskuna tolkienilaiselle genrefantasialle: se pyrkii vastustamaan (tai hyödyntämään) sekä staattisia lajityyppejä että kehityskulkua, jonka mukaan kaupalliset intressit pitävät rajoitettua ja rajoittavaa helpommin myytävänä kuin vaarallisen luokittelematonta.

Emotionaalisen ja arvioivan osallisuuden ohella huomioin tutkielmassani maailmojen hallitsemiseen liittyvät sosiaaliset responssit sekä niin sanotut vastustavat positiot, joihin käyttäjät voivat asettua vuorovaikuttaessaan fiktiivisten teosten kanssa. Niin digitaalisten pelien (ja varsinkin

35 Toisaalta tyyli suhteutuu kiinnostavalla tavalla myös liveroolipelaamiseen, jota John H. Kim (2004, 35) on kuvannut ”yksinomaan toisille esittäjille suunnatuksi esitykseksi”, jolloin pelaajien tulisi pyrkiä ”tekemän oman hahmonsa sisäinen emotionaalinen tila näkyväksi muille”.

roolipelaamisen) kuin kaunokirjallisista ilmiöistä fanifiktio (*fan fiction*) yhteydessä on korostettu demokraattisuutta ja käyttäjien vapautta: on puhuttu niin toiminnan- kuin valinnanvapaudesta, mahdollisuudesta nousta vastarintaan tai vapautua tietyistä hegemonisiksi koetuista tulkinnoista, välineistä kritisoida kapitalistista kulutuskulttuuria ja ylipäättään kyvystä olla aktiivinen toimija passiivisen vastaanottajan ja kuluttajan sijaan. Maailmojen hallitsemiseen liittyvä problematiikka siirtyy ”aktuaalisen maailman” puolelle: kenellä on oikeus tiettyyn fiktiiviseen maailmaan tai henkilöhahmoihin? Entä mikä lopulta on Klastrupin ja Toscan edellä mainitsema ”Tolkienin maailma”? Toisaalta erilaiset sosiaaliset responssit, kuten tämän tutkielman lopuksi käsiteltävä poikkeuksellisen voimakas fanireaktio *Mass Effect 3* -peliin, nostavat esiin sen, kuinka fiktiivinen maailma ja henkilöhahmot ikään kuin ”elävät omaa elämäänsä” ne alun perin vuorovaikutukselle tarjonneista rakennuskeinoista riippumatta. Tämä näyttää konkreettisesti sen, kuinka ”aktuaalisesti tutkittavien maailmojen” rinnalle rakentuvat ”mentaalisesti kuviteltavat maailmat” ovat itseään generoivia: fiktio voidaan nähdä lähtökohtaisesti performatiivisena toimintana, jossa merkityksiä jatkuvasti tuotetaan ja niistä neuvotellaan.

Rakenteet ja merkityksistä neuvotteleva avaavat lopulta tärkeän näkökulman myös siihen, voivatko digitaaliset pelit olla taidetta. Edellä mainitsin Ebertin (2005) näkemyksen siitä, että digitaaliset pelit eivät voi olla taidetta siksi, että ne rakenteellisesti vaativat pelaajilta valintoja, ja tämä on strategiana päinvastainen suhteessa tekijän kontrollia vaativaan taiteeseen. Tässä tutkielmassa kyseenalaistetaan Ebertin väite ja esitetään, että juuri se, että digitaaliset pelit ovat ”valintojen eteenpäin ajamia” (*choice-driven*) tuottaa niille omaleimaisia tapoja käsitellä aiheita ja teemoja, jotka hyvinkin kykenevät käsittelemään ihmisyyden eri puolia. Toisin sanottuna digitaalisten pelien arvo taiteena ei synny siitä, että niissä käsiteltäisiin samoja teemoja samalla tavalla kuin Ebertin arvostamissa ”vakavassa kirjallisuudessa tai elokuvissa”, vaan nimenomaan niille ainutlaatuisten keinojen onnistuneesta käytöstä. Sen lisäksi, että fantastiseen genreen sijoittuvat pelit nostavat esiin maailman hallitsemisen hyvin konkreettisella tavalla esimerkiksi pelihahmojen luomisen, quest-rakenteen ja navigaation kautta, ne painottavat toimijuuteen ja vapaaseen tahtoon liittyviä kysymyksiä. Nämä temaattiset juonteet puolestaan syntyvät tiettyjen rakenteellisten ja sisällöllisten seikkojen sekä erilaisten käyttäjäresponssien vuorovaikutuksesta. Fiktiivisten maailmojen äärellä olevaa käyttäjää ohjaavatkin sekä halu uppoutua ja tulla kutsutuksi maailman sisäpuolella olevaan positioon että halu olla mukana ”valtarakenteessa”, halu hallita ja määritellä maailmaa. Tätä tarkastellessani haen vertailukohteita kirjallisuudentutkimuksesta, jossa horjunta kahden position ja maailman hallitsemisen kysymysten äärellä on usein liitetty esimerkiksi vapaan epäsuoran esityksen tekniikkaan. Vastaavanlainen horjunta toistuu myös digitaalisissa

roolipeleissä. Se yhtäältä tuottaa käsittelemissäni peleissä fantasiafiktioille tyypillisiä temaattisia rakenteita, mutta toisaalta myös nostaa esiin esimerkiksi Aarsethin melko suoraviivaisesti toisistaan erottamien eri käyttötapojen välisen suhteen.

Kaiken kaikkiaan tutkielmani tavoitteena on avata uusia näkökulmia siihen, mikä fantasiafiktiosta genrenä tekee niin mielekkään. Fantasiafiktio käsittelemät kysymykset eivät keskity (ainoastaan) siihen, miltä tuntuu olla joku toinen ihminen tai ihmisen kaltainen olento vaan siihen, mikä maailma on, mitä sen rakentaminen tarkoittaa – ja lopulta, kenellä on oikeus ja valta maailman hallitsemiseen. Yhdistämällä käsittelyssä tiiviisti toisiinsa niin rakenteelliset, sisällölliset kuin temaattisetkin ulottuvuudet tarkastelen sitä, kuinka nykyaikainen kaunokirjallisuus ja digitaaliset roolipelit käsittelevät näitä fantasiafiktioille tyypillisiä kysymyksiä omalla tavallaan, omilla keinoillaan. Riittävätkö värikkäät, yksityiskohtaiset maailmat jo itsessään siihen, että Miévilin romaanit ja digitaaliset roolipelit koetaan merkityksellisinä, vai piilevätkö merkitykset vuorovaikutteisuuksissa ja osallisuudessa? Entä mihin kaikkeen maailman käsitteellinen malli venyykään, ja mikä on fiktion ja kertomuksen rooli tässä kaikessa? Tässä tutkielma antaa omanlaisensa vastauksen näihin kysymyksiin.

II RISTIRIITAISET MAAILMAT

That is what protects me here, that and the illusion I have fostered, the source of my sorrow and my shame, the anguish that has brought me to this great wen, this dusty city dreamed up in bone and brick, a conspiracy of industry and violence, steeped in history and battened-down power, this badland beyond my ken. New Crobuzon. (PSS, 4.)

”You are just a puppet... You have no heart... And cannot feel any pain... How can there be any meaning in the memory of such a being? What I have shown you is reality. What you remember, that is the illusion.” (Sephiroth, *Final Fantasy VII*.)

Miten maailmoja tehdään? Ja miksi niitä tehdään? Tässä osiossa jäsentelen Miévilien Bas-Lag-romaanien ja digitaalisten roolipelien fiktiivisten maailmojen rakentumista kahdesta eri lähtökohdasta, jotka pohjautuvat johdannossa esittämiini fantastisten maailmojen paradokseihin. Ensinnäkin ihmisen ympäröivän todellisuuden ymmärtämisen prosessit voidaan pohjimmiltaan nähdä eräänlaisten abstraktien mentaalisten mallien rakentamisena. Tämä tarkoittaa erilaisten asioiden (kuten entiteettien, sijaintien, tapahtumien, syiden ja seurausten) välisten suhteiden hahmottamista ja niiden sitomista yhteen ymmärrettävämmäksi kokonaisuudeksi. Kielitieteilijä Paul Werth toteaa teoksessaan *Text Worlds*: ”Maailma, jopa arkikielessä, tarkoittaa paljon muutakin kuin kiven, kaasun ja nesteen muodostamaa palloa, joka kiertää jotakin tähteä jossakin – sanaa käytetään myös silloin, kun halutaan viitata johonkin monimutkaiseen asiointilaan” (Werth 1999, 68). Toisaalta fiktion maailmojen rakentamisessa ei ole kyse pelkästään inhimillisestä halusta luoda merkityksiä tai tehdä monimutkaisista kokonaisuuksista ymmärrettävämpiä. Niin tekijän kuin käyttäjänkin näkökulmasta fiktiiviset maailmat tarkoittavat myös hyppyä kohti jotakin uutta, jota ei vielä ole olemassa. Maailmojen luonne on siis perustavanlaatuisella tavalla kaksitasoinen: ne ovat sekä merkitysten ja yhteyksien luomisen että kuvittelun välikappaleita. Intuiitiivinen käsitys etenkin fantasiafiktion maailmoista korostaa niitä sanan varsinaisessa merkityksessä mielikuvituksellisina tiloina, joissa fiktiiviset olennot elävät, toimivat ja edistävät päämääriään ja joissa erilaiset tapahtumat ja toiminta kehittyvät ja seuraavat toisiaan. Tällaiset ympäristöt voivat vaihdella kokonaisista yksityiskohtaisesti luoduista maailmankaikkeuksista omine kielineen ja kansoineen aina yksilöimättömään ja ilmeettömään tilaan asti.

Fiktiivisten maailmojen asema sekä merkitysten luomisen että kuvittelun välikappaleina tuottaa niiden kahtalaisen luonteen mahdottomina ja mahdollisina. Mahdottomuudella tarkoitan tietynlaista

saavuttamattomuutta, joka seuraa paitsi siitä, että ne ovat läpeensä keinotekoisia, myös siitä, että käyttäjän maailmassa fantasiafiktio esittämät asiat eivät koskaan voi olla mahdollisia. Tässä tutkielmani ensimmäisessä käsittelyosiossa tarkastelen Miévilin romaanien ja digitaalisten roolipelien maailmojen kahtalaisuutta neljältä eri kannalta. Kaikki tulokulmani tavalla tai toisella perustuvat siihen, että vaikka näiden teosten fiktiiviset maailmat rakentuvat ”todellisen maailman” ajassa ja keinoilla, niitä ei voi suoraan palauttaa niihin eikä myöskään arkikokemukseemme. Luvussa 4 lähdän liikkeelle fantastisten maailmojen paradoksista eli siitä, kuinka ne samaan aikaan ovat täysin erillisiä ”meidän maailmastamme”, mutta silti voivat näyttäytyä käyttäjilleen mahdollisesti olemassa olevina maailmoina. Luvussa 5 pohdin sitä, kuinka maailmat niin sanottuina ”abstrakteina asiointilojen kokonaisuuksina” (vrt. Pavel 1986, 50) suhteutuvat niitä konkreettisesti rakentaviin keinoihin. Tartun digitaalisten pelien osalta niiden sääntöjärjestelmien ja fiktion suhteeseen, kun taas etenkin kaunokirjallisin esimerkein havainnollistan erilaisia mahdollisten maailmojen teoreetikkojen hahmottelemia lainalaisuuksia, joiden mukaan fiktiivisten maailmojen voidaan nähdä rakentuvan. Luvussa 6 ryhdyn luomaan lähtökohtia sille, kuinka käyttäjän näkökulmasta lineaarisesti rakentuvista maailmoista voi tulla kokonaisuuksia, jotka ovat tilallisia niin sanan varsinaisessa kuin metaforisessakin mielessä. Kuinka kirjallisuuden ja digitaalisten pelien kaltaisten fiktiivisten teosten käytön dynamiikka eroaa toisistaan, ja mitä se tarkoittaa maailmojen kannalta? Päätän ensimmäisen osion käsittelemällä luvussa 7 paradoksia siitä, kuinka fiktiivisten maailmojen voidaan sanoa olevan ”objektiivisesti olemassa” luotuina teoksina, mutta silti mahdollisina ne eivät ole missään muualla kuin ne rakentavassa vuorovaikutuksessa. Näiden analyysien kautta tarkastelen erityisesti sitä, kuinka käyttäjän ulkopuolinen asema ja tietoisuus fiktiivisen maailman keinotekoisuudesta ja toisaalta maailman ”sisäpuolelle” pyrkivä halu nähdä se sellaisena kuin se todella olisi olemassa, ovat pohjana kerronnallisuudelle.

4 Maailmat, jotka ovat ja eivät ole

Filosofisen logiikan puolella kehitetyn mahdollisten maailmojen semantiikan juuret ulottuvat aina 1700-luvulle asti Gottfried Wilhelm Leibnizin filosofiaan: hänen muotoilunsa mukaan mahdolliset maailmat ovat olemassa Jumalan ajatuksina, ja hyvä, viisas ja johdonmukainen kaikkivaltias on valinnut näistä parhaan toteutettavakseen (ks. esim. Ryan 1991, 16). Leibnizin mahdollisen maailman käsitteen ottivat 1960- ja 1970-luvuilla esiin uudelleen filosofit Saul Kripke, David Lewis ja Jaakko Hintikka, jotka muokkasivat siitä teoreettisen välineen modaalisen logiikan käyttöön. Kripken mukaan mahdollisten maailmojen joukon jäsenet ovat tietyn saavutettavuussuhteen (*accessibility relation*) mukaisesti keskenään vaihtoehtoisia (referoitu esim. Doležel 1998, 12–13). Näiden kytköksissä olevien maailmojen kautta voidaan käsitellä modaalisten ilmaisujen, kuten välttämättömyyden (*necessity*) ja mahdollisuuden (*possibility*), loogisia piirteitä. Filosofisen logiikan puolella mahdolliset maailmat ovat siis abstrakteja konstruktioita, joiden tarkoituksena on havainnollistaa esimerkiksi lauseiden totuusarvoihin ja kontrafaktuaaleihin liittyviä teoreettisia pulmia. Logiikan käsitteet ja tavoitteet eivät olekaan sellaisinaan sovellettavissa fiktiivisten maailmojen tutkimukseen: toisin kuin logiikan mahdolliset maailmat, kirjallisuuden ja digitaalisten pelien fiktiiviset maailmat ovat konkreettisia taiteellisia ilmiöitä (vrt. Koskimaa 1999, 124). Mahdollisten maailmojen poetiikka kuitenkin tarjoaa kiinnostavan pohjan niin tällaisten konkreettisten ilmiöiden kuin niiden käyttäjissään synnyttämien maailmojen tarkasteluun, sillä maailmojen kaltaisten rakenteiden voidaan nähdä toimivan ”ponnahduslautoina” arkitodellisuudestamme kohti jotain aivan uutta.

Keskeisimmät pyrkimykset mahdollisten maailmojen muokkaamiseen fiktiivisten maailmojen tarkasteluun sopiviksi on tehty kirjallisuudentutkimuksen saralla. Hägg (2005, 52) on esittänyt, että mahdollisista maailmoista on tehtävä kirjallisia ja luotava kurinalainen sanasto, jolla maailmoista ja niiden välisistä suhteista voidaan puhua. Tällaista sanastoa on luotu pääosin narratologisen keskustelun piirissä: Thomas Pavel (1986), Lubomír Doležel (esim. 1998) ja Marie-Laure Ryan (esim. 1991 ja 2001) ovat kaikki liittäneet mahdollisten maailmojen käsitteistön nimenomaan kertomusteoreettisiin kysymyksiin. Mahdollisten maailmojen poetiikka ei eksplisiittisesti väitä tarjoavansa kirjallisuudelle kokonaan uutta selitysmallia vaan pikemminkin käsitteellisen kehyksen, jonka avulla kirjallisuutta voidaan katsoa uudella tavalla (ks. Hägg mt. 49). Ryan (1992, 554) on tiivistänyt tämän asenteen seuraavasti: ”Mahdollisten maailmojen teoria ei tarjoa tutkimuksellista ideologiaa vaan kokoelman analyttisiä työkaluja, joita voi soveltaa monilla eri aloilla moniin eri tarkoituksiin”. Hägg (2008, 9) kuitenkin huomioi, että tästä Ryanin väitteestä huolimatta

mahdollisten maailmojen poetiikka tarjoaa oman ideologiansa esimerkiksi Pavelin ja Doleželin vaikutusvaltaisissa teorioissa: se korostaa yhtäältä fiktion maailmoja luovia ominaisuuksia, toisaalta maailmojen merkitysten tekstuaalisia perusteita. Tämä nostaa esiin yhden mahdollisten maailmojen poetiikkaan nojaavan tutkimuksen olennaisimmista haasteista: selvittää, mitä erityistä on tiettyjen teosten tavassa synnyttää mahdollisia maailmoja tai niitä muistuttavia rakenteita (Hägg mt. 6).

Vastaavia kysymyksiä on tärkeää pohtia myös digitaalisten pelien kohdalla. Yhtenä tavoitteenani tässä osiossa onkin pohtia, millaista, kenties aiempaa monipuolisempaa, käyttöä mahdollisille maailmoille voitaisiin keksiä etenkin silloin, kun tarkastellaan teoksia, joissa maailmojen välisiä suhteita ei suoranaisesti tematisoida³⁶ (vrt. Hägg 2008, 5). Toinen tavoitteeni luonnollisesti on digitaalisten roolipelien fiktiivisten maailmojen tarkastelu tässä kehyksessä. Tarkastelen tässä ja seuraavassa osiossa sekä *Final Fantasy* -roolipelisarjan suosituimman seitsemännen osan³⁷ että *Elder Scrolls* -toimintaroolipelisarjan viidennen osan, *Skyrimin*,³⁸ maailmoja, sillä kuten johdannossa kävi ilmi, ne edustavat digitaalisten roolipelien valtavirran ääripäiksi miellettyjä alalajeja. Tästä syystä ne myös painottavat digitaalisten pelimaailmojen eri puolia. Medioidenvälisen ja poikkitieteellisen analyysin kautta pyrin paitsi rakentamaan laajempaa kuvaa erilaisista fantastisista maailmoista, myös tarjoamaan välineitä digitaalisten roolipelien tarkasteluun nimenomaan fiktiona. Niiden yhteydessä tämän tyyppistä lähestymistapaa ei juuri ole hyödynnetty, vaikka niiden fiktiivisiä maailmoja toki on tutkittu (ks. kuitenkin Juul 2005, 122–123; Van Looy 2005). Tämä puute liittyyne osaltaan siihen, että pelien (tai joidenkin niiden osa-alueiden) tarkastelua fiktiivisinä teoksina ylipäättään on pidetty problemaattisena tai vähintäänkin haastavana. Digitaalisten pelien fiktiivisten maailmojen tutkimuksen uranuurtaja Juul (mt.) liittää tämän terminologisiin ongelmiin, sillä hänen mukaansa fiktion ja tarinankerronnan (*storytelling*) käsitteet usein sekoitetaan keskenään. Tämä on hänen näkemyksensä mukaan harhaanjohtavaa etenkin siksi, että tarinankerronta on vain yksi monista tavoista, joilla fiktiivinen maailma voidaan luoda. Toisin

36 Ryan puolestaan on käsitellyt kiinnostavalla tavalla maailmojen suhteita tavalla tai toisella korostavia teoksia artikkelissaan ”From Parallel Universes to Possible Worlds” (2006b). Hän nimeää tutkimuksensa kohteet ”multiversumikertomuksiksi”. Tämä Ryanin käsite liittyy kolmen fantasia- ja tieteisfiktiossa yleisen kertomustyyppin kanssa. Ne ovat transmaailmojen tutkimus, vaihtoehtohistoria ja aikamatkakertomus.

37 *Final Fantasy VII* on myynyt sarjan peleistä eniten, yli 10 miljoonaa kappaletta, ja myynti oikeuttaa sille myös toisen sijan eniten myyneiden PlayStation-konsolipelien listalla heti *Gran Turismo* -autopelin (1997, Sony Computer Entertainment) jälkeen. Lisäksi se on ollut lukuisia kertoja kärjessä tai kärjen tuntumassa erilaisissa kaikkien aikojen parhaita pelejä listaavissa äänestyksissä.

38 Vuonna 2011 julkaistua *Skyrimia* pääsarjassa edeltävät *The Elder Scrolls: Arena* (1994), *The Elder Scrolls II: Daggerfall* (1996), *The Elder Scrolls III: Morrowind* (2002) ja *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006). Näiden lisäksi pääsarjaan on julkaistu erilaisia laajennuspaketteja, ja sen ohella on ilmestynyt esimerkiksi kolmiosainen *The Elder Scrolls Travels* -sarja (2003–2004). Sarjan seuraava osa, vuonna 2013 ilmestyväksi suunniteltu *The Elder Scrolls Online*, tulee olemaan massiivinen monen pelaajan verkkopeli.

sanottuna se, että jossakin digitaalisessa pelissä on fiktiivinen maailma, ei ole automaattisesti osoitus siitä, että kyseisessä pelissä olisi myös tarina tai kertomus.

Pelimaailmoista voidaan yhtäältä puhua sääntöjen, merkkien ja niiden välisten suhteiden muodostamina maailmoina tai järjestelminä. Havainnollinen esimerkki tästä on se, että vaikka shakkinappuloihin kuuluvat kuningas, kuningatar, lähetti ja sotilas, shakin pelaajat eivät miellä niitä fiktiivisiksi henkilöiksi eivätkä varsinkaan kuvittele niiden ympärille kuninkaallista hovia, linnaa, armeijaa tai sotaa kilpailevien kuningaskuntien välillä (vrt. Ryan 2001, 307). Digitaalisissa roolipeleissä, kuten *Final Fantasy VII*:ssä ja *Skyrimissa*, on kuitenkin tällaisen ”sääntömaailman” ohella myös fiktiivinen maailma kuvitteellisena, navigoitavana tilana hahmoineen ja tapahtumineen. Ilman näiden kahden maailman tiivistä vuorovaikutusta niitä ei voisi kutsua enää samoiksi peleiksi tai teoksiksi. Yhdenlaisena lähtökohtana voidaan pitää sitä, että ilman jälkimmäisen kaltaista maailmaa kertomuksia ei peleissä synny. Lopulta maailmojen näkökulmasta fiktion ja kertomuksen (tai tarinankerronnan) ero voidaan tiivistää vaikkapa seuraavasti: ”Fiktio on matkustusmuoto tekstuaaliseen tilaan, kun taas kertomus on matkustamista tämän tilan rajojen sisäpuolella” (Ryan 1991, 5). Fiktion käsitteellä voidaan kuvata aktuaalisen maailman ja teoksen herättämän maailman suhdetta, kun taas kertomuksen avulla voidaan yhdistää ja luoda suhteita erilaisten fiktiivisen maailman sisäisten komponenttien välille käyttäjän näkökulmasta. Tämän osion kuluessa yhtäältä pohdinkin sitä, miten maailmojen ristiriitaisuus tai kahtalaisuus vaikuttaa kerronnallisuuden syntyyn.

4.1 Fiktiivisen maailman fantastisuus

Mikä sitten tekee fiktiivisestä maailmasta fantastisen? Tarkastelen seuraavaksi lyhyesti sitä, miten fantastiset maailmat ja niiden tutkimukseen aiemmin käytetyt teoriat suhtautuvat mahdollisten maailmojen poetiikkaan ja toisaalta omiin kysymyksenasetteluihini. Mahdollisten maailmojen fantastisuutta on pohdittu jonkin verran: Nancy H. Traill (1996, 11–20) esimerkiksi on laatinut typologian fantasiafiktion maailmojen kuvaamista varten. Mahdollisten maailmojen kehyksen ulkopuolella erityisesti ”sekundaaristen maailmojen fiktion” teoksia, jollaisiksi Miévilin Bas-Lag-romaanitkin voidaan lukea, on pitkään tarkasteltu erillisinä kokonaisuuksinaan, jotka kuvattuine paikkoineen ja henkilöineen muodostavat oman maailmansa. Niiden luku- ja tulkintatavoille on tyypillistä nähdä tämä maailma itsenäisenä verrattuna todellisuuteen, ei sen osana. Näin ollen mahdollisten maailmojen poetiikka liittoutuu myös aiemman fantasiafiktion tutkimuksen kanssa: tarjoaahan se analyyttisiä välineitä fiktiivisten maailmojen tarkasteluun juuri kokonaisuuksina.

Fantastisten maailmojen yhteydessä on usein korostettu fysikaalisen mahdottomuuden merkitystä. Maria Ihonen (2002, 200) viittaa estetiikan perustaja Alexander Gottlieb Baumgartenin erotteluun ”kerrotuista” maailmoista: todet kuvitelmat (*figmenta vera*) ovat aktuaalisessa maailmassa mahdollisten asioiden representaatioita, kun taas rajoittamattomat kuvitelmat (*figmenta simpliciter*) representoivat niitä asioita, jotka ovat aktuaalisuuden kannalta mahdottomia. Ihosen näkemyksen mukaan mahdollisten maailmojen pohjalta voisi ajatella, että sekä Miévilin Bas-Lag että *Final Fantasy VII:n* yksinkertaisesti Planeetaksi³⁹ (*Planet*) kutsuttu maailma ja Tamrielin provinssi Skyrim ovat fantastisia, koska ne ovat fysikaalisesti mahdottomia maailmoja. Niissä rikotaan luonnonlakeja (esimerkiksi hybridiroitujen ja magian kohdalla) eikä niihin voi päästä mitään ”luonnollista” reittiä. On kuitenkin huomioitava, että kirjallisuuden ja digitaalisten pelien fiktiiviset maailmat, olivat ne sitten fantastisia tai eivät, ovat riippuvaisia erilaisin keinoin tuotetuista representaatioista, eli käytännössä ne ovat aina mahdottomia käyttäjilleen. Fantasiatutkija Christine Brooke-Rose (1986, 320) on kutsunut ”koko mimesiksen ideaa” illuusioksi, sillä kerronta ei voi imitoida sitä kertomusta, jota se on kertomassa. Fiktiivisten maailmojen illusorisuus liittyykin tapaan, jolla ne piilottavat keinotekoisuutensa ja sen, etteivät ne ole olemassa muualla kuin ne rakentavassa vuorovaikutuksessa – ajatus, johon palaan tässä osiossa, ja joka jo heijastuu klassisessa *ars est celare artem* -lausahduksessa (vapaasti käännettynä: ”taidetta on kätkeä taide”).

Digitaalisten pelien yhteydessä representaatioista on käyty monenlaista, kiihkeääkin keskustelua. Johdannossa jo viittasin ludologiksi itsensä määrittelevän Frascaan näkemykseen siitä, että pelit tulisi nähdä simulaatioon, ei niinkään representaatioon perustuvina. Kiinnostavaa kyllä, hän pohjaa väitteensä juuri niiden käyttöprosessiin: ”Vaikka simulaatiolla ja kertomuksella on joitakin yhteisiä elementtejä – henkilöhahmo, tapahtumapaikka, tapahtumat – niiden mekaniikka on pohjimmiltaan erilainen” (Frasca 2003, 221). Frasca tapa puhua ”perinteisestä mediasta” kertomuksina tarpeettomasti hämärtää kysymystä, jota hän nähdäkseen pyrkii käsittelemään: sitä, kuinka esimerkiksi kirjallisuuden ja elokuvien sekä niiden käyttäjien välille muodostuva vuorovaikutus eroaa digitaalisten pelien vastaavasta. Pelitutkimuksen uranuurtaja Chris Crawford (1982, 7–8) puolestaan on määritellyt representaation yhdeksi kaikkia digitaalisia pelejä yhdistävistä piirteistä ja todennut, että vaikka digitaaliset pelit eivät esittäisikään mitään objektiivisia ilmiöitä, kuten ”todellisen elämän” tilanteita, ne silti esittävät jotakin pelaajilleen. Kognitiivisen psykologian termistöä hyödyntäen voitaisiin siis sanoa, että fiktion representaatioiden ei ole välttämätöntä

39 Käännän järjestelmällisesti fiktiivisiin maailmoihin sijoittuvat paikat ja muut kiinnostavat suomenkieliseksi aina kun se on mielekästä, sillä se tekee niiden käsittelystä suomenkielisessä leipätekstissä huomattavasti sujuvampaa.

edustaa niin sanottua mielen ulkopuolista todellisuutta. Crawfordin (mt.) mukaan ne sen sijaan voivat ”subjektiivisesti esittää todellisuuden osajoukkoa”.

Rekursiivisuus, itseensä viittaavuus, onkin kaikkia fiktiivisiä maailmoja yhdistävä piirre. Tämä myös nostaa esiin simulaation käsitteeseen liittyvän keskeisen puutteen silloin, kun sitä käytetään analyttisenä välineenä fiktiivisten maailmojen rakentumisen tarkastelussa. Mitä ”lähteenä olevaa järjestelmää” *Final Fantasy VII*:ssa esiintyvä, ulkoavaruudesta tulleeeksi pahaksi olennoiksi kuvattu Jenova (ks. kuva 2) esimerkiksi mallintaa? Se tuskin on verrattavissa esimerkiksi lentokonesimulaattorin tapaan simuloida todellisen lentokoneen toimintaa (vrt. Frasca 2003). ”Pelkästä” Jenovan representaatiosta (jollaisena alla olevaa kuvaakin voi pitää) pelin Jenova-hahmon erottaa tapa, jolla se kutsuu tai pikemminkin haastaa käyttäjän vuorovaikutukseen. Hahmon taustalla toimii skripti, joka määrittää esimerkiksi sen, millaisilla tavoilla se hyökkää käyttäjän ohjaamia hahmoja vastaan tai kuinka se reagoi käyttäjän toimintaan. Tällainen simulaatio ei kuitenkaan pelkästään mallinna jotakin järjestelmää, vaan myös osaltaan luo fiktiivistä todellisuutta. Maailmallisuuden näkökulmasta digitaalisten pelien erityislaatuisuus perustuukin tapaan, jolla ne hyödyntävät simulaatiota representaation ohella fiktiivisen maailman rakentavassa vuorovaikutuksessa, ei niinkään siihen, että ne muotona jotenkin torjuisivat representaation.



Kuva 2. *Final Fantasy VII*:n Jenova-olento yhdessä monista ilmiäsuistaan.
Lähde: finalfantasy.wikia.com.

Kuten edellä mainitsin, fantastiset maailmat ovat mahdottomia paitsi siksi, että ne ovat – toisin kuin todellinen maailma – riippuvaisia ne luovista keinoista,⁴⁰ myös siksi, että ne sisältävät asioita, jotka ovat aktuaalisuuden kannalta mahdottomia. Edellinen piirre on yhteinen kaikille kulttuuristen artefaktien fiktiivisille maailmoille, ja siksi eräänä lähtökohtana mahdollisten maailmojen poetiikassa onkin fiktion näkeminen mahdollisena asioiden kulkuna tai tilana suhteessa todellisuuteen. Jälkimmäisen osalta fantastiset maailmat kuitenkin eroavat muunlaisista fiktiivisistä maailmoista, sillä niiden esittämiä mahdollisuuksia on vaikeaa suoraan verrata mihinkään. Niin Miévillen teosten kuin *Final Fantasy VII:n* ja *Skyrimin* tapahtumat ja olennot ovat täysin mahdottomia arkitodellisuuden näkökulmasta. Tältä pohjalta fantasiafiktion maailmojen keskeiseksi piirteeksi on nähty tietynlainen kahtalaisuus. Traill (1996, 9) on muotoillut kysymyksen hieman pidemmälle mahdollisten maailmojen poetiikan kehyksessä: ”[T]eos on fantastinen, jos fiktiivinen maailma koostuu kahdesta aleettisesti vastakkaisesta alueesta, luonnollisesta ja yliluonnollisesta”. Näin ollen fantastiset maailmat ovat hybridisiä: ne sisältävät alueen, joka on aktuaalisen maailman kaltainen vaikkapa luonnonlakien noudattamisen suhteen (painovoima vaikuttaa Bas-Lagissa, Planeetalla ja Skyrimissa), mutta myös alueen, joka ei seuraa aktuaalisen maailman lakeja (vrt. Ihonen 2002, 201).

Fantastisten maailmojen hybridisyyden kautta voidaankin tarkastella tapoja, jolla ne ovat samanaikaisesti omasta maailmastamme erillisiä, mutta voivat silti haastaa sen tarjoamalla uuden, etäännytetyn näkökulman vaikkapa johonkin käyttäjää liian lähellä olevaan kysymykseen. Sekä Miévillen teokset että tässä tutkielmassa käsiteltävät digitaaliset roolipelit tuottavat sen aktuaalisesta maailmasta erillisen todellisuuden, johon ne viittaavat, mutta samaan aikaan näiden todellisuuksien voidaan tulkinnan kautta nähdä sisältävän esimerkiksi tapahtumien tai henkilöiden representaatioita – tai ne voidaan nähdä kokonaisuudessaan ”maailmojen representaatioina”, kuten Klastrup (2009) on esittänyt. Tämä on olennainen näkökulma niin kirjallisuuden kuin digitaalisten pelienkin fiktiivisten maailmojen tarkasteluun, sillä yksi niiden käyttäjien tulkintastrategioista on nähdä mahdoton jonkin aktuaalisesti olemassa olevan representaationa. *Final Fantasy VII:ssä* esimerkiksi erään minipelin⁴¹ lähtökohtana on pelin maailmaa hallitsevan Shinra-energiayhtiön halu ottaa

40 Toisaalta, kuten johdanto-osiossa totesin, ”todellinen maailmakaan” ei ole maailmallinen itsessään, vaan nimenomaan inhimillisen kokemuksen jäsentämiseen liittyvien strategioiden tuloksena. Todellisen maailman voidaan kuitenkin sanoa olevan olevassa esimerkiksi fyysisenä paikkana yksittäisestä havainnoijasta riippumatta.

41 Minipelit (*minigames*) ovat tyypillisiä *Final Fantasy* -sarjassa, ja seitsemännessä osassa niitä on erityisen paljon. Ne poikkeavat muusta pelityylistä ja tarjoavat erilaisia aktiviteetteja (kuten vaikkapa lumilautailua tai chocobolinnalla ratsastusta), joissa käytetään erilaista mekaniikkaa. Minipelien tarkoituksena on yleensä tarjota vaihtelua ja samalla palkita ne suorittava pelaaja harvinaisilla tai tärkeillä esineillä. Toisinaan niiden läpäiseminen voi olla myös ehto pelissä etenemiselle.

haltuunsa linnake, jonka huipulla pesii uhanalainen kondorikotka ja jonka suojelussa käyttäjän on autettava. Vaikka tämä harvinaisen linnun suojeleminen tapahtuu strategisen sotapelin keinoin (pelaajan tehtävänä on estää Shinran joukkojen nousu linnakkeeseen), se voi rinnastua pelaajan mielessä todellisen maailman luonnonsuojeluun. Tältä kannalta etäännyttäminen onkin vapauttava tulokulma aitoja epäkohtia välttelevästä eskapismista usein syytettyyn fantasiafiktioon, vaikka *Final Fantasy VII*:n Fort Condorin voidaan nimenä nähdä viittaavan myös toiseen fiktiiviseen maailmaan, Tolkienin Keski-Maahan ja sen Gondoriin.

4.2 Fiktiivisen maailman hybridisyys

Tässä tutkielmassa otan pääasiallisesti fantastisten maailmojen hybridisyyteen edellä esitetystä poikkeavan näkökulman, joka keskittyy fiktiivisten maailmojen kahtalaiseen luonteeseen konkreettisina taiteellisina ilmiöinä ja kuviteltuina maailmoina. Pohdinkin sitä, kuinka yksilöllinen käyttöprosessi voidaan liittää tarkemmin erilaisiin maailmoja rakentaviin piirteisiin ja keinoihin. Tolkienin (2002, 55) kirjallisia fantasiamaailmoja koskevan klassisen teorian mukaan sekundaarinen, kuvitteellinen maailma syntyy kirjailijan ja lukijan yhdessä olettamana mielikuvituksen ja kuvittelun tuloksena: lukijalla on oikeus sukeltaa siihen, kun taas kirjailijalla on velvollisuus ylläpitää sen koherenssia. Juul (2005, 121) puolestaan erottaa toisistaan ”maailmat, jotka löydämme” digitaalisista peleistä ja ”tavat, joilla pelit saavat pelaajat kuvittelemaan maailmoja”. Samaan tapaan monet pelisuunnittelijat ovat usein viitanneet kertomuksiin puhuessaan sellaisista elementeistä, joiden käyttäminen saa pelaajat kuvittelemaan fiktiivisiä maailmoja (vrt. Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca 2008, 173). Nämä elementit voivat olla mitä tahansa erinomaisista henkilöhahmoista yksityiskohtaisiin ympäristöihin. Tämä näkökulma tietenkin uhkaa Juulin huolenaiheen mukaisesti sekoittaa toisiinsa fiktion ja tarinankerronnan, mutta kertomuksella strategiana on yhteys maailmojen syntyyn nimenomaan mahdollisen representaatioina.

Edellä lyhyesti referoidut lähestymistavat fiktiivisiin maailmoihin ja niiden suhteisiin muistuttavat Ryanin mahdollisten maailman poetiikkaan pohjaavaa erittelyä käyttäjän uppoutumisesta fiktiiviseen teokseen. Ryan, joka on vienyt Häggin peräänkuuluttaman kurinalaisen sanaston luomisen kenties kaikkein pisimmälle, kuvailee Tolkienin pohtimaa ilmiötä lukijan sukeltamisesta fiktiiviseen maailmaan toisenlaisin käsittein, kuten fiktiivisen uudelleenkeskittämisen (*fictional recentering*) avulla. Se siirtää fiktion universumin keskuksen aktuaalisesta aktuaalisesta maailmasta (eli paljon puhutusta ”meidän todellisuudestamme”) aktuaalisena maailmana tekstissä esitettyyn maailmaan. Tämän maailman Ryan nimeää tekstuaaliseksi aktuaaliseksi maailmaksi (TAM):

Siksi aikaa kun lukija on uppoutunut kaunokirjalliseen teokseen, mahdollisuuksien piiri keskittyy uudelleen sen sfäärin ympärille, jonka kertoja esittää aktuaalisena maailmana. Tämän uudelleenkeskittäminen työntää lukijan uuteen aktuaalisuuden ja mahdollisuuden järjestelmään. Lukija, joka on matkailijana tässä järjestelmässä, ei ainoastaan löydä uutta aktuaalista maailmaa (TAM) vaan lukuisia aktuaalisia mahdollisia maailmoja, jotka sijoittuvat sen ympärille. (Ryan 1991, 22.)

Ryanin lähestymistavassa fiktiivisestä universumista muodostuu kokonainen modaalinen rakenne, jossa Ryanin tekstuaaliseksi kutsuma maailma koostuu aktuaalisena esitetyistä asioista ja sen ”ympärille” sijoittuvista maailmoista (Ryan mt. 123). Tällainen fiktiivinen maailma voidaan yhtäältä rinnastaa johdannossa lainaamani Miévilin (2009) mainitsemana maailmana, joka ”tulee ensin” ja jonka ”sisällä” tarinat sitten syntyvät. Teoksen objektiivisesti olemassa oleva, eli tietyn mediumin kautta ja sille ominaisin keinoin tuotettu maailma, olisi tästä näkökulmasta Miévilin ensin tulleen maailman toteuma. Tällöin kyse on kielellisen tai muun merkki-ilmaisun muotoileman representaation antamisesta asioille – niiden ”kääntämisestä” tietyn diskurssin kielelle. Fantasiafiktiota, jossa ”maailma tulee ensin”, voidaankin yhtäältä lähestyä maailman tuottamisen näkökulmasta. Tämä maailma toimii eräänlaisena kattokäsitteenä, joka paitsi jäsentää fantastisten, ”todellisessa maailmassa” mahdottomien konstruktioiden luomista, myös niiden ja käyttäjien vuorovaikutusprosessia.

Kognitiotieteistä ammentavassa kirjallisuudentutkimuksessa käyttäjien ”tapa kuvitella maailmoja” on liitetty kertomuksen ymmärtämiseen. Herman (2002, 13–14) esimerkiksi on esittänyt, että pyrkiessään ymmärtämään kertomusta käyttäjät eivät rekonstruoi ainoastaan sitä, mitä tapahtui – kuka teki, missä teki, kenen kanssa, kuinka kauan, kuinka usein ja missä järjestyksessä – vaan myös tapahtumia ympäröivän maailman. Siihen on upotettu olemassa olevat asiat ominaisuuksineen sekä teot ja tapahtumat, joihin ne enemmän tai vähemmän osallistuvat. Tämän prosessin yhteydessä Herman myös nostaa näkemyksen kertomuksesta ”perustavanlaatuisena inhimillisenä strategiana ajan, prosessin ja muutoksen hallitsemiseen” (Herman 2009a, 2). Palaan Hermanin kertomuksen käsitteeseen keskittyvän lähestymistavan ongelmiin vielä monta kertaa tämän tutkielman kuluessa, mutta tässä yhteydessä on hyvä huomioda ne fiktiivisten teosten piirteet, jotka auttavat käyttäjää tarttumaan fiktiiviseen maailmaan ja esimerkiksi navigoimaan siellä. Vaikka maailman voidaan rakenteena nähdä perustuvan inhimillisiin todellisuuden jäsentämisen prosesseihin, fiktiivisessä teoksessa se tulee lähtökohtaisesti ymmärrettävämmäksi siten, että sen tapahtumat tapahtuvat jollekulle, näyttäytyvät jonkun näkökulmasta ja vaikuttavat johonkuhun. Tämä ajatus toistuu myös Ryanin edellä mainitsemassa ”lukuisissa aktuaalisissa mahdollisissa maailmoissa”, jotka hänen mukaansa voidaan nähdä fiktiivisten henkilöiden sisäkkäismaailmoina. Näiden kautta Ryan

havainnollistaa myös fiktiivisten mielten kykyä luoda mahdollisia maailmoja: ”Aivan kuten me käsittelemme mahdollisia maailmoja mentaalisten toimintojemme kautta, niin tekevät myös fiktiivisten universumien asukkaat: heidän aktuaalinen maailmansa heijastuu heidän tiedoissaan ja uskomuksissaan, korjautuu heidän toiveissaan ja korvautuu uudella heidän unelmissaan ja harhoissaan” (Ryan 1991, 123). Tätä kautta voidaan avata lähtökohtia fiktion kaksitasoisuuteen: tietystä positiosta hahmottuva sisäkkäismaailma rakenteena ei heijasta pelkästään tosielämän arkisia toimintoja eli auta käyttäjää näkemään fiktiivinen maailma mahdollisena, vaan yhtä lailla fiktiivisen teoksen käyttöprosessia eli käyttäjän tapaa järjestää kokemustaan keinotekoisesta konstruktista. Palaan tarkemmin tähän luvussa 12.

Edellä rinnastamani Tolkienin ja Ryan korostavat kumpikin omissa lähestymistavoissaan käyttäjän roolia fiktiivisen maailman tekemisessä todenkaltaiseksi. Ryan (2005, 448) näkee, että teokseen syventyneelle lukijalle tekstuaalinen aktuaalinen maailma on mielikuvituksen kautta totta. Tolkien (2002, 66) puolestaan pitää lukijan kannalta erityisen keskeisenä sekundaarisen maailman koherenssia, uskottavuutta ja loogisuutta. Niin Tolkienin kielen maailmoja luovia ominaisuuksia korostava lähestymistapa kuin mahdollisten maailmojen poetiikkakin ovat perinteisesti hyvin teksti- ja tekijäsidonnaisia tutkimusotteita.⁴² Näissä korostuksissa on ongelmansa, sillä ne paitsi painottavat liikaa tekijän roolia, myös käsittelevät maailmoja yksinomaan verbaalisen ilmaisun näkökulmasta. Tolkien (mt.) painottaa tekijän ilmaisun toteutusta, joka tekee maailman ”sisäisestä todellisuudesta johdonmukaisen” samaan tapaan kuin luonnonlait järjestävät primääristä maailmaa. Doležel (1998, 205) puolestaan on sitä mieltä, että vaikka käyttäjän ”tulkinnallinen rooli” on maailmaa konstruoitaessa aktiivinen, tekstin tuottajan ja itse tekstin painoarvo ovat teoksen viestinnässä suuremmassa roolissa. Fiktiivisen maailman näkeminen yksilöllisen tekijän verbaalisesti ilmaistuna työnä onkin yksi kirjallisuudentutkimuksen sisäänrakennetuista oletuksista, jonka digitaalisten pelien maailmojen tuominen mukaan käsittelyyn nostaa esiin ja myös problematisoi.

Digitaalisia pelejä ja niiden maailmoja ei voi etenköön nykypäivänä lähestyä yksittäisen tekijän teoksina. Vielä 1990-luvun alussa suosittua MS-DOS:lle tehtyä *Civilization*-strategiapeliä (1991, MicroProse Software) voitiin kutsua suunnittelijansa mukaan nimellä *Sid Meier's Civilization* – osin toki siksi, että pelin oli erotuttava samannimisestä lautapelistä. Nykyään suurin osa kaupallisessa levityksessä olevista peleistä on elokuvatuotantoihin rinnastettavia suurhankkeita, ja kaikkien

42 Kielellä on Tolkienin mukaan suuri rooli sekundaarisen maailman rakentumisessa ja sen koherenssin luomisessa. Tunnetuin hänen esimerkeistään tähän liittyen on ”vihreä aurinko”: sen kuvittelu ja kuvaaminen ei niinkään ole vaikeaa, mutta sellaisen maailman luominen, jonka sisällä vihreä aurinko olisi uskottava, vaatii erityistä työtä ja pohdintaa (Tolkien 2002, 68).

aikojen kalleimmaksi tuotannoksi nimetyn massiivisen monen pelaajan roolipelin *Star Wars: The Old Republic* (2011, BioWare) kustannusten on huhuttu kivunneen 150–200 miljoonan dollarin välille. Jo viisitoista vuotta sitten julkaistun *Final Fantasy VII*:n tuotantoon osallistui yli kaksisataa henkeä, jotka erikoistuivat muun muassa animaation, musiikin, visuaalisten efektien, äänten ja tuotannon eri osa-alueisiin. Lisäksi pelillä oli kolme ohjaajaa ja neljä käsikirjoittajaa, vaikka Yoshinori Kitase yleensä nimetäänkin pelin ohjaajaksi. Uudempien pelien tuotantoihin kuuluu useimmiten myös ääninäyttelijöitä: *Skyrimissa* näyttelijöitä on lähemmäs sata henkeä, joukossaan muun muassa Max von Sydow, joka tunnetaan laajalti rooleistaan useissa Ingmar Bergmanin ohjaamissa elokuvissa. Vaikka suunnittelijoiden tekemä tietyn pelin rahoituksen hakuprosessin ja tuotannon suunnittelun aloittava esitys pelihankkeesta (*game proposal*) saattaakin sisältää jo jonkinlaisen kuvauksen pelimaailmasta, pelien kohdalla on käytännössä mahdotonta puhua ”maailmasta joka tuli ensin” samaan tapaan kuin Miéville on tehnyt luovasta kirjoittamisesta puhuessaan. Näin ollen esimerkiksi *Final Fantasy VII*:n tai *Skyrimin* pelaamisen aikana rakentuvia merkityksiä on mahdotonta palauttaa yksittäiseen tekijään – eikä se kirjallisuudessakaan ole ainoa mahdollinen tulkintakonventio.

4.3 Fiktiivisen maailman aktuaalisuus

Kysymys tekijästä ja fiktiivisen maailman alkuperästä on merkityksellinen siksi, että esimerkiksi Ryan (1995) on liittänyt sen kertomuksen ymmärtämisen ja maailman rakentamisen perusmekanismeihin puolustaessaan mahdollisten maailmojen poetiikkaa ”postmodernien tutkijoiden egalitaarista ontologiaa”⁴³ vastaan. Ryanin mukaan nimittäin kysymys siitä, onko jokin kuvattu tapahtuma todellinen vai onko se uskomus, toive, pelko, uni, harha, kuva, elokuva tai tietokoneen simuloima kokemus, on edelleen yksi kaikkein vahvimmissa strategioista ”tekstuaalisen kaaoksen” taltuttamisessa ymmärrettäväksi esitykseksi. Kirjallisuudentutkimuksessa tämä yhtäältä liittyy kertomusteoreettiseen ikuisuuskysymykseen eli rajanvetoon siitä, missä fiktiivisen henkilöhahmon havaintojen, kokemusten ja niiden kielellistämisen rajat oikeastaan menevät. Toisaalta on tärkeää huomioida se, että fiktiossa tällaiset perusmekanismit ja niiden keinotekoisuus voidaan myös tehdä näkyviksi venyttämällä niitä, leikittelemällä niillä tai suorastaan estämällä niiden toiminta. Sellaisessa fantasiafiktiossa, jossa tavoitteena on luoda erillisiksi kokonaisuuksikseen hahmotettavia maailmoja vaikkapa epäluotettavan kertojan käyttäminen ei

43 Ryan (1995) on todennut, että postmodernit tutkijat todennäköisesti ottaisivat mahdollisten maailmojen poetiikan avosylin vastaan, jos se pääsisi eroon luontaisesta hierarkiastaan – jos kaikkia maailmoja vain voitaisiin pitää yhtä lailla todellisina tai vaihtoehtoisesti yhtä lailla virtuaalisina. Tätä ajatusta hän nimittää ”egalitaariseksi ontologiaksi”.

kuitenkaan ole yleinen keino. Keskeinen syy tähän on se, että sen kaltaiset keinot kiinnittäisivät käyttäjän huomion maailmojen keinotekoisuuteen, fiktion synteettisiin elementteihin, ja esimerkiksi kirjallisuudessa kielelliseen ilmaisuun. Näin ollen ne haittaisivat mimeettisen illuusion luomista ja fantastisen maailman näkemistä juuri ”mahdollisena maailmana”. Toisaalta myös koko tekstin luonne fantasiafiktiona muuttuisi, kun käyttäjä ei voisi enää olla varma siitä, ovatko fiktiivisen maailman tapahtumat seurausta sen fantastisuudesta vai kenties kertojan harhoja.⁴⁴

Kaiken kaikkiaan fiktion käyttäjän on Ryanin näkemyksen mukaan voitava valita tietty maailma aktuaaliseksi, jotta hän vastaavasti voi tulkita tietyt henkilöt, tapahtumat ja muut vastaavat esitetyt asiat aktuaalisiksi. Tämä riippuu mahdollisten maailmojen poeetikkojen mukaan maailman konstruoinnin perustana olevan tahon auktoriteetista. Ruth Ronen esimerkiksi on esittänyt, että jos ”puhujia sijoittuu fiktiivisen maailman ulkopuolelle kaikkietäisyys ja -voipaisuus tukeaan, lukija todennäköisimmin pitää hänen kertomiaan tapahtumia ja tilanteita tosina” (Ronen 1994, 176). Tässä yhteydessä juuri kysymykset kertojan epäluotettavuudesta voivat olla olennaisia. Toisaalta on hyvä huomioda, että tietty maailma on voitava valita aktuaaliseksi nimenomaan silloin, kun fiktiivisen maailman mimeettisen illuusion halutaan säilyvän. Ryanin ja Ronenin näkemys fiktiivisistä maailmoista yhtäältä painottaa yksilöllistä luovuutta ja kirjallisuudentutkimuksessa toistuvaa näkemystä teoksesta yksittäisen tekijän kommunikaationa, mutta toisaalta se myös jättää huomiotta erilaiset käyttäjäresponssit. Käyttäjät voivat lähestyä fiktiivisten teosten maailmoja sekä keinotekoisina että mahdollisina, eikä näitä kahta tule nähdä toisiaan poissulkevinä vaan täydentävinä vaihtoehtoina.

Yksittäisen tekijän kommunikaation painottaminen on medioidenvälisessä maailmojen tutkimuksessa ongelmallista, sillä digitaalisissa peleissä sen paremmin kuin valtaosassa elokuvia tai televisiosarjoja ”puhujaa” tai ”kertojaa” on yleensä mahdotonta paikantaa, eikä fiktiivisen maailman toteutuksesta vastaavaa tekijää voi yksilöidä. Poikkeuksena tähän voidaan nähdä esimerkiksi *Final Fantasy VII*:n alkupuolella oleva katkelma, jossa pelaaja pelaa päähahmo Cloud Strifen muistoihin perustuvan takauman samalla, kun Cloud pelin nykyhetkessä kertoo tapahtumista ystävilleen. Myöhemmin käy ilmi, että Cloudin muisto samoin kuin osa hänen persoonallisuudestaan on väärennetty: todellisuudessa ne eivät kuulu hänelle vaan hänen kuolleelle ystävälleen Zackille. *Mass Effect 3* -pelissä puolestaan on useampia jaksoja, jotka pelaaja helposti tunnistaa komentaja Shepardin uniksi siitä huolimatta, että niitä ei kehystetä esimerkiksi

⁴⁴ Nykyaikaisessa fantasiafiktiossa toki esiintyy tällaistakin ambivalenttia leikkiä: esimerkiksi Kathe Kojan novellissa ”The Neglected Garden” (1991) voimaan jää (tai voi jäädä) kaksi toisistaan eroavaa tulkintaa novellin tapahtumien fantastisuudesta. Novellissa kuvattu maailma on silti kiinnostava jo itsensä takia.

näyttämällä ennen niitä, kuinka Shepard asettuu makuulle. Huomionarvoista on myös se, että fiktion mimeettisten puolten liiallinen painottaminen johtaa helposti siihen, että maailmojen keinotekoisuuden tunnistamisen nähdään rikkovan niiden koherenssin. Juul (2005, 6) onkin esittänyt lähtökohtanaan, että tapa, jolla pelit luovat fiktiivisiä maailmoja on haparoiva ja tietyllä tavalla häivähdyksenomainen. Hän havainnollistaa tätä esimerkillä siitä, että vaikka pelattava hahmo kuolee fiktiivisessä maailmassa, se (tai hän) voi syntyä hetken päästä uudelleen (kuten *Super Mario* -pelien kaltaisissa tasohyppelyissä) tai hahmon kuoleman jälkeen pelaaja voi vain ladata pelin edellisestä tallennuksesta ja jatkaa peliä. Tällaiset piirteet tekevät Juulin mukaan pelin fiktiivisistä maailmoista ristiriitaisia ja epäkoherentteja, sillä käyttäjä ei voi kuvitella fiktiiviseen maailmaan sellaista ominaisuutta, joka selittäisi esimerkiksi *Final Fantasy VII* -hahmojen uudelleensyntymisen. Hämmäntävissä tilanteissa käyttäjä turvautuukin sääntöihin, sillä esimerkiksi se, että Mariolla on kolme elämää, on pelin sääntöihin, ei niinkään representoituun fiktiiviseen maailmaan liittyvä piirre. Sääntöjärjestelmä tai ”sääntöjen maailma” ei kuitenkaan yksin selitä sitä, kuinka vaikkapa *Final Fantasy VII*:n pelaaja hyväksyy tietyt fiktiivisen maailman piirteet tai tilanteet aktuaalisiksi ja tietyt piirteet tai tilanteet puolestaan ei. Digitaalisten pelien kahden tason tunnistamisen ohella onkin tärkeää huomioida niiden tiivis vuorovaikutus.

Lähtökohtaisesti monet digitaaliset roolipelit muun fantasiamaailmoja rakentavan fiktion tavoin yleensä pyrkivät häivyttämään luonteensa keinotekoisina teoksina ja pyrkivät näin uskottelemaan käyttäjälleen, että ne ”tekevät fantasiasta todellisuutta”, kuten *Skyrimia* pelinä usein on kuvattu (ks. esim. Kolan 2011). Näin ollen ne eivät yleensä sisällä keinoja, jotka kyseenalaistaisivat sen maailman totuusarvon, jota Mark J.P. Wolf on kutsunut diegeettiseksi representaatioksi, ”maailmaksi ruudulla” (2001a, 94). Wolf on erottanut tämän representaation maailmasta jonka pelaaja ”kuvittelee mielessään”. Koska fiktiivisen maailman keinotekoisuus yleensä tulee näkyväksi silloin, kun sen rakentamisessa käytetyt keinot jollakin tavalla kiinnittävät huomion keinoihin itseensä tai poikkeavat totutusta, jäljitänkin tässä työssä osaltaan niitä kirjallisuuden ja digitaalisten pelien keinoja, jotka fantasiamaailmojen yhteydessä ovat muuttuneet ”läpinäkyviksi” tai huomaamattomiksi samaan tapaan kuin tietyt konventiot mahdollistavat ”realistisena” pidetyn fiktion luomisen. Immersio fiktiiviseen maailmaan mahdollisena maailmana tapahtuukin osaltaan silloin, kun käyttäjä vuorovaikuttaa ”odotuksenmukaisten” konventioiden kanssa. Digitaalisten pelin puolella näitä maailman aktualisoimisen konventioita voi lähestyä myös roolipelaamisen kokemuksen näkökulmasta. Markus Montola kuvaa roolipelaamista aktiviteettina seuraavasti:

Nähdäkseni roolipelaaminen on *vuorovaikutteinen prosessi*, jossa *kuvitteellista pelimaailmaa määritellään ja uudelleenmääritellään osallistujaryhmän toimesta tunnustetun valtarakenteen mukaan*. Yksi tai useampi osallistujista ovat *pelaajia*, jotka esittävät *antropomorfisia hahmoja*, mikä *rajoittaa pelaajien määrittelyvaltaa*. (Montola 2007, 179.)

Montolan määritelmää voi kritisoida liiallisesta laajuudesta silloin, kun pyritään erottamaan roolipelit tiukasti muunlaisista peleistä (ks. Hitchens & Drachen 2009, 6), mutta se tarjoaa havainnollisen näkökulman siihen, kuinka niin ei-digitaalisissa kuin digitaalisissakin roolipeleissä voi muodostua maailman aktuaalisuuden määrittämiseen liittyvä valtarakenne. Rakenne osaltaan mahdollistaa sen, että käyttäjät voivat lähestyä pelienkin fiktiivisiä maailmoja mahdollisina eivätkä näe niitä yksinomaan synteettisinä ”kenttinä” tai ”kolmiulotteisina skeemoina, jotka on huolellisesti suunniteltu tarjoamaan pelaajille monipuolisia haasteita” (vrt. Aarseth 2000, 168). Valtarakenne ei vaadi kaikkietäytyä, maailman ulkopuolelle sijoittuvan kertojan⁴⁵ kaltaista kaunokirjallista konventiota. Digitaalisissa roolipeleissä pelaajan asettuminen pelattavan hahmon rooliin osaltaan mahdollistaa eläytymisen rajattuun määrittelyvaltaan, jonka yläpuolelle asettuu pelinjohtajan kaltainen entiteetti tai elementti. Sille (tai esimerkiksi pöytäroolipeleissä hänelle) keskeistä on pelaajien hahmoja ympäröivän fiktiivisen maailman esittäminen, tarinan elementtien yksityiskohtaisempi kuvaus ja sääntöjen täytäntöönpano (vrt. Hitchens & Drachen mt. 13). Vaikka esimerkiksi pöytäroolipelit tekevät prosessin vuorovaikutteisudesta näkyvämpää, se on tärkeää pitää mielessä kaikenlaisia fiktiivisiä maailmoja tarkasteltaessa. Voidaankin ajatella, että tietyn fiktiivisen maailman uskottavuus tai todenkaltaisuus mahdollisena maailmana syntyy käyttöprosessissa, jossa yhdistyvät sekä tietynlaiset maailman rakentamisen keinot että käyttäjän halu ja kyky lähestyä maailmaa tietyllä tavalla. Seuraavaksi siirryn hahmottelemaan lähtökohtia abstraktien rakenteiden ja responssien väliselle vuorovaikutukselle.

45 Peleissä kertojaa muistuttavaa konventiota toki käytetään esimerkiksi ohjeiden ja neuvojen antamiseen suoraan pelaajalle, jolloin kertoja ”rikkoo neljännen seinän”, kuvitteellisen ja näkymättömän seinän käyttäjän ja pelin välillä. Konkreettinen esimerkki tästä on suosittu *Little Big Planet* -tasohyppely (2008, Media Molecule), jossa Stephen Fryn ääninäyttelemä kertojahahmo muun muassa ohjaa käyttäjää toimimaan pelin maailmassa ja käyttämään hyödykseen sen erilaisia mahdollisuuksia.

5 Abstraktit ja konkreettiset maailmat

Tässä luvussa tarkastelen abstraktien maailmakonstruktioiden suhdetta objektiivisesti olemassa oleviin keinoihin kahdesta eri lähtökohdasta. Ensinnäkin pohdin sitä, kuinka ”objektiiviset, välttämättömät, yksiselitteiset ja ylipäänsä keskustelun yläpuolella olevat” digitaalisten pelien säännöt suhteutuvat ”subjektiiviseen, valinnaiseen ja monitulkintaiseen” fiktiiviseen maailmaan (vrt. Juul 2005, 121). Havainnollistavana esimerkkinä käytän pääosin *Final Fantasy VII*:ää. Toiseksi käytän mahdollisten maailmojen poetiikan piirissä hahmoteltuja lainalaisuuksia ja sääntöjen järjestelmiä sen analysoimiseen, kuinka ne puolestaan suhteutuvat maailmojen rakentamisen elementteihin kuten henkilöhahmoihin ja toisaalta kuinka maailmakonstruktioiden keskinäiset suhteet tai rajankäynti muodostuvat. Analyysini kohteena tässä on erityisesti Miévilin *Perdido Street Station* -romaani. Tältä pohjalta pyrin tekemään avauksia siihen, kuinka maailmojen abstraktit ja konkreettiset – kaikille samanlaisina näyttäytyvät – elementit toimivat yhteistyössä, ja kuinka tämä yhteistyö tuottaa maailmojen mahdollista luonnetta. Toisaalta tarkasteluni ottaa myös kantaa siihen, kuinka maailmoista tulee käyttäjille motivoivia: kuinka fiktiiviset teokset voidaan merkityksellisellä tavalla nähdä jonakin muuna kuin niiden pohjan muodostavina formaaleina rakenteina?

5.1 Peli sääntöjärjestelmänä ja jonakin muuna

Pelien maailmoista puhuttaessa erilaiset sääntöjen kaltaiset järjestykset nousevat kaunokirjallisuuden tarkastelua huomattavasti merkittävämpään asemaan, sillä lähtökohtaisesti pelin identiteetti muodostuu sen säännöistä – vaikkakin hyvin abstraktissa mielessä. Juul (2005, 55) huomioi osuvasti, että säännöt ovat luonteeltaan ristiriitaisia. Vaikka säännöt usein liitetään rajoitteisiin, jotka estävät meitä tekemästä haluamiamme asioita, peleissä ne voivat olla merkittävä nautinnon lähde: niiden luomien haasteiden (*challenges*) ratkaisemisesta syntyy saavutuksen tunne. Säännöt on mahdollista siirtää paitsi mediumista toiseen (pasianssia voi pelata niin fyysisillä korteilla kuin tietokoneellakin), myös kontekstista toiseen. Sääntöjen siirtäminen kokonaan uuteen kontekstiin kuitenkin vaikuttaa merkittäväällä tavalla pelikokemukseen, kuten Salen ja Zimmerman (2004, 120) ovat todenneet: ”[P]elin formaali järjestelmä, peli sääntöjen järjestelmänä, ei ole sama asia kuin pelikokemus”. Tässä tutkielmassa minua kiinnostaa laajemminkin se, kuinka erilaiset formaalit järjestelmät ja kokemus näistä järjestelmistä liittyvät toisiinsa. Toisaalta fiktiivisen maailman näkökulmasta voidaan pohtia myös sitä, kuinka pelin säännöt kommunikoidaan pelaajalle motivoivalla tai merkityksellisellä tavalla. Voidaan jopa sanoa, että digitaalisissa peleissä, joissa

pelin kaikkia sääntöjä ei voi vaikkapa *Afrikan tähden* kaltaisen lautapelin tavoin esittää tyhjentävästi ennen pelin aloittamista, fiktiivistä maailmaa tarvitaan sääntöjen tekemiseksi ymmärrettäväksi käyttäjälle. Juul (mt. 176) onkin esittänyt, että pelien fiktiivinen maailma yleensä ohjaa pelaajaa tekemään oletuksia pelin säännöistä. Tämä nostaa esiin paitsi käyttäjän vapauden tulkita pelitilanteita ja -elementtejä, myös erilaisten tulkintastrategioiden yhteistyön. *Final Fantasy VII:n* fiktiivisessä maailmassa esitetty lentokone tulkitaan sellaiseksi, jolla voi lentää ja siten tutkia maailmaa laajemmin. Lentokone siis yhtäaikaaisesti nähdään ”mahdollisen lentokoneen” representaationa sekä suhteessa digitaalisen pelin sääntöjärjestelmään ja sen asettamiin tavoitteisiin.

Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca (2008, 101) jakavat pelien säännöt hieman yksinkertaistaen⁴⁶ kahteen luokkaan: vuorovaikutussääntöihin (*interplay rules*) ja arviointisääntöihin (*evaluation rules*). Näistä edelliset määrittävät pelin elementtien välisiä suhteita ja ominaisuuksia ja toimivat pelimaailman ”fyysikan lakeina”. Ne siis määrittävät sen, mitä pelissä voi tehdä ja sen, mitä pelaajan toiminnan jälkeen tapahtuu. Jälkimmäiset säännöt puolestaan määrittävät, millaisista teoista tai ilmiöistä palkitaan ja mistä rangaistaan. Tällaiset säännöt riittävät kohtuullisesti selittämään esimerkiksi *Super Mario Bros.* -pelin sääntöjärjestelmää: siinä yksi vuorovaikutussääntö määrittää sen, että Mario hyppää tietylle korkeudelle, kun pelaaja painaa tiettyä nappia, yksi arviointisääntö puolestaan sen, että vihollisten päälle hyppäämisestä palkitaan tietyllä pistemäärällä. *Final Fantasy VII:n* kohdalla ne eivät kuitenkaan riitä selittämään erilaisia pelaajan toimintavapauden rajoittamisen keinoja eivätkä kaikkia keinoja, joilla käyttäjä luo merkityksiä peliä pelatessaan, minkä tulen osoittamaan tämän luvun kuluessa.

Egenfeldt-Nielsenin, Smithin ja Toscan yksinkertaistus on siinä mielessä toimiva, että se tiivistää ne säännöt, jotka ovat kaikenlaisille peleille pakollisia. Aki Järvinen (2003, 77) nimittää tämän tyyppisiä sääntöjä komponentti- ja proseduurisäännöiksi (*component rules; procedure rules*). Hän tiivistää peleille keskeiset elementit ja niiden suhteet sääntöihin seuraavasti: ”Yksittäisessä pelissä pelaajan toimet tuotetaan vuorovaikutuksessa sääntöjärjestelmän ja sen määrittämien proseduurien kanssa suhteessa pelin komponentteihin (sekä pelaajiin että objekteihin) pelin ympäristössä” (mt. 71).⁴⁷ Nämä elementit voivat jo itsessään toimia merkityksellisen toiminnan synnyttäjinä, mutta ne voidaan Järvisen mukaan myös kontekstualisoida tietyllä teemalla, joka ”luo merkityksellisen

46 Yksinkertaistus Egenfeldt-Nielsenin, Smithin ja Toscan luokittelu on siinä mielessä, että esimerkiksi Juulin (2005) sekä Salenin ja Zimmermannin (2004) määrittelyissä sääntötyyppejä on kolme.

47 *Proseduureilla* Järvinen (2003, 74) tarkoittaa operaatioita, jotka pelijärjestelmä mahdollistaa palvelemaan seuraavia tarkoituksia: 1) antamaan pelaajille keinot pelata peliä, 2) arvottamaan tietyt pelitilanteet ja tulokset antamalla palkintoja tai rangaistuksia ja 3) määrittämään komponenttien väliset suhteet. *Komponentit* puolestaan ovat Järvisen mukaan (mt. 72) objekteja, joita pelaaja voi manipuloida pelin aikana (kuten pelinappulat, kortit, pelattavat hahmot). *Ympäristö* tarjoaa tilan sekä komponenteille että proseduureille (mt. 75).

kontekstin kaikelle sille, mitä peleissä tapahtuu”. Teema on elementti, joka muodostuu ympäristöstä (aikakausi, sijainti) ja motivoivasta psykologisesta elementistä, kuten konfliktista (mt. 75–76). Havainnollinen esimerkki tästä ovat vaikkapa *Civilization*-lautapeli (1980, Francis Tresham), joka sijoittaa diplomatian, sodan ja kaupankäynnin historialliseen kontekstiin, kun taas *Master of Orion* -tietokonepeli (1993, Simtex) asettaa samankaltaiset aiheet ja pelimekaniikan intergalaktiseen, tieteisfiktioista tuttuun kontekstiin. *Final Fantasy VII*:n kaltaisen digitaalisen roolipelin kohdalla voitaisiin siis sanoa, että sen teemaan sisältyvät japanilaisesta kulttuurista ammentava fantasiafiktio ja tietynlainen quest-rakenne, jotka materialisoituvat pelin komponenttien, proseduurien, mekaniikan ja ympäristön representaatioissa ja simulaatioissa. Järvisen käsitys teemasta pohjanee samanlaiseen ajatukseen kuin Juulin (2005, 199) lähtökohta siitä, että formaalilla tasolla pelit ovat ”teemoitettavia” (*themable*), sillä tietyt säännöt voidaan siirtää uuteen fiktiiviseen maailmaan niitä muuttamatta. Aseen voi korvata vihreä suorakulmio ja ihmisiä muistuttavat hahmot voi korvata puisilla olennoilla.

Pelien fiktiivisten maailmojen sisäisen toiminnan dynamiikkaa on tarkasteltu myös informaation saamisen näkökulmasta. Juul (2005, 59–60) esimerkiksi erottaa peliteoriaa, sovellettua matematiikan aluetta, seuraten toisistaan pelit, joissa pelaajalla on käytettävissään täydellinen määrä informaatiota (*perfect information*) ja pelit, joissa näin ei ole (*imperfect information*). Näistä edellisissä pelaajalla on minä tahansa hetkensä käytettävissään täydellinen määrä informaatiota pelitilasta (*game state*). Havainnollinen esimerkki on shakki, jossa pelaajalla periaatteessa on kaiken aikaa tiedossaan jokainen mahdollinen laillisten siirtojen yhdistelmä ja jossa hän näkee koko pelilaudan kaikkine nappuloineen koko pelin ajan. Epätäydellisen informaation peleissä näin ei ole: yksinkertaisesta esimerkistä käyvät korttipelit, joissa pelaaja ei näe vastapelaajiensa kortteja. Informaation piilottaminen pelaajalta synnyttääkin toimintaa, sillä se luo pelaajaa kiinnostavia haasteita pelin maailmassa. Digitaalisissa roolipeleissä pelaaja on pääosin ”sidottu” kulloinkin pelattavan hahmon havaintokulmaan, mikä tarkoittaa sitä, ettei hänellä ole esimerkiksi tiedossaan kaikkea fiktiiviseen maailmaan liittyvää informaatiota.

Lyhyesti sanottuna Juulin informaatiota koskevat säännöt tai luokittelut siis määrittävät sen, minkä verran informaatiota pelaajalle annetaan missäkin vaiheessa peliä, kun taas Järvisen teemaa koskevat säännöt määrittävät sitä, kuinka pelin ”merkityksiä synnyttävä” teema sisällytetään peliin. Nähdäkseni kysymys, jota kummatkin säännöstöt pyrkivät käsittelemään, on se, kuinka peleissä voidaan luoda ja motivoida haasteita, jotka pelaajat kokevat merkityksellisiksi ja jotka näin ollen vievät pelin toimintaa eteenpäin. On kuitenkin huomionarvoista, että nämä säännöt eivät ole samalla

tavalla ”säännönmukaisia” kuin Egenfeldt-Nielsenin, Smithin ja Toscan vuorovaikutus- ja arviointisäännöiksi nimeämät järjestelmät. Informaatio- ja teemasääntöjen kaltaisia konstruktioita ei nimittäin voi kokonaisuuksina samalla tavalla siirtää mediasta toiseen tai sellaisenaan edes pelistä toiseen. Tällä tarkoitan sitä, että vaikka esimerkiksi Järvisen määrittelemän teeman aikakauden, sijainnin ja motivoivan psykologisen elementin voikin periaatteessa siirtää, niiden pelaajissaan synnyttämiä konstruktioita ei. Toisin sanottuna ne ovat **tulkinnanvaraisia**: jo pelkästään sen väittäminen, että *Final Fantasy VII*:n teemana on fantasia, on tulkintaa. Vastaavanlainen piirre määrittää myös niin sanottuja informaatio- ja teemasääntöjä, joista Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca (2008, 101) toteavat: ”[V]aikka annetun informaation määrä olisikin selkeä, sen merkitys ei välttämättä ole. [...] Niinpä informaatio, jonka pelaaja ymmärtää voi hyvinkin erota informaatiosta, jonka pelaaja saa.” Teemasäännöt eivät siis ole sääntöjä ainakaan siinä mielessä kuin Juul niistä puhuu suhteessa fiktion: ”[S]äännöt suunnitellaan objektiivisiksi, välttämättömiksi, yksiselitteisiksi ja ylipäänsä keskustelun yläpuolella oleviksi. [...] [M]erkittävä osa fiktion viehätystä peleistä liittyy siihen, että se on hyvin subjektiivista, valinnaista, monitulkintaista, ylipäänsä elävää ja keskusteltavaa.” (Juul 2005, 121.)

Informaatio- ja teemasäännöt eivät olekaan ominaisia ainoastaan digitaalisille peleille: esimerkiksi film noir -elokuvien vahvoista konventioista olisi tässä mielessä yhtä mahdollista puhua sääntöinä. Ne on samaan tapaan mahdollista siirtää mediasta toiseen (esimerkiksi romaaneihin ja digitaalisiin peleihin) ja elokuvasta toiseen, mutta ne eivät missään nimessä ole sääntöjä samalla tapaa kuin *Final Fantasy VII*:n säännöstö siitä, minkä verran kokemuspisteitä tietynlaisen vihollisen kukistamisesta saa tai kuinka sen useasta pelistä toiseen toistuva vuoropohjainen Active Time Battle -nimellä kutsuttu taistelujen mallinnusjärjestelmä toimii (ks. kuva 3). Tätä kautta tavat, joilla digitaaliset pelit yhdistyvät muuhun genrefiktioon, tulevat näkyvämmiksi: ne voivat käyttää samankaltaisia konventioita toiminnan luomiseen ja motivoimiseen liittämällä ne sääntöjärjestelmän toimintaperiaatteisiin. Tällaiset ”säännöt” yhdistävät valtavaa määrää tietynlaisia kulttuurituotteita, ja niissä on yhtä lailla kyse hyvin motivoitujen tarinoiden luomisen säännöistä kuin hyvin motivoitussa kontekstissa tapahtuvan pelaamisen säännöistä. Tässä mielessä ne myös muistuttavat Peter Brooksia (1984, 12) juonen (*plot*) käsitettä: hän tarkoittaa sillä ajallisen peräkkäisyyden kautta muodostuvien merkitysten rakennetta tai rakenteellista operaatiota, jonka ajallisina sarjoina kehittyvät merkitykset vastavuoroisesti saavat aikaan tai tekevät väistämättömäksi.



Kuva 3. Kuvakaappaus Active Time Battle -taistelujärjestelmästä *Final Fantasy VII*:ssä. Järjestelmä on kehittynyt *Final Fantasy* -pelin (1987, Square) vuoropohjaisesta järjestelmästä, jonka keskeisenä piirteenä oli se, että pelattavat hahmot kuvattiin oikealla ja vastustajat vasemmalla. Alkuperäiseen järjestelmään merkittävin ero on suurempi reaaliaikaisuus, sillä aikaa ottava mekanismi ei pysähdy siksi aikaa kun pelaaja valitsee komennot pelattaville hahmoilleen valikosta.

Lähde: finalfantasy.wikia.com.

Tässä vaiheessa on tärkeää korostaa eroa tietyn pelin sääntöjen implementoinnin ja fiktiivisten maailmojen rakentamiseen liittäminen mimeettisten responssien välillä. Kaikki sääntöjärjestelmät ovat pelaajan näkökulmasta jollakin tavalla toteutettuja, sillä vaikka niiden kaltainen ”ydin” voitaisiinkin periaatteessa erottaa niiden ”kuoresta”, pelaajat kohtaavat ainoastaan ”täysin toteutettuja digitaalisia pelejä, eivät universaaleja tai abstrakteja pelejä, joita määrittävät ainoastaan niiden säännöt” (ks. Mäyrä 2008, 53). Pelaamisen mielekkyyden kannalta pelit voivat olla merkityksellisiä ”pelkkään” sääntöjärjestelmään pohjautuen. Tällä tarkoitan sitä, että vuorovaikutus- ja arviointisääntöjä ei ole mahdollista kommunikoida ilman ”kuorta”, mutta ilman mahdollisesti olemassa olevaa fiktiivistä maailmaa kylläkin. Tässä mielessä mimeettiseltä kannalta tarkasteltu fiktio on peleissä valinnainen ominaisuus (vrt. Juul 2005, 121). Pelaamista voi hyvin motivoida ”pelkästään” halu voittaa pelin sääntöpohjaiset haasteet ja tavoite pelata peli läpi. Samoin pelaamisen nautinnollisuuden kannalta on pidettävä mielessä se, että jos pelin pelattavuus on

heikkoa (eli peli esimerkiksi kärsii pahoista ohjelmointivirheistä), hyvin toteutettu fiktiivinen maailma tarinoineen ei yksin pelasta sitä kokonaisuutena. Väitteenäni tässä yhteydessä kuitenkin on se, että jos pelien tutkimuksen piirissä halutaan pohtia analyttisemmin sitä, kuinka pelaajille voidaan luoda tietynlaisia kokemuksia tai kuinka heitä voidaan ohjata rakentamaan tietynlaisia merkityksiä pelin kuluessa, on tarkasteltava muutakin kuin formaalin pohjan muodostavia mekaniikkaa ja elementtejä ja pyrittävä tarkastelemaan niiden vuorovaikutusta pelin ”kuoren” kanssa. Tämä on tärkeää myös siltä kannalta, että pelaamista voivat motivoida muutkin syyt kuin halu päästä lopputulokseen, ja toisaalta keinot, joilla pelaaja jäsentää ja merkityksellistää lopputuloksen eteen näkemäänsä vaivaa, eivät esimerkiksi digitaalisissa roolipeleissä liity ainoastaan pelien formaaleihin piirteisiin. Järvisen käsittelemä temaattinen elementti ottaakin osaltaan askeleen tähän suuntaan, kun hän määrittelee teeman seuraavasti:

Teemaa, eli pelin aihetta tai kerronnallista kehystä käytetään sääntöjärjestelmän kontekstualisoimiseen muunlaisiin merkityksiin kuin sääntöihin itseensä niiden kirjaimellisessa eli systeemissä merkityksessä. [...] Argumenttini on, että teema on metaforinen konstruktio, joka kääntää pelijärjestelmän ja sen käytöksen toiseen muotoon. Tämä muoto on mahdollisesti pelaajille helpommin ymmärrettävissä kuin järjestelmän itsensä loogiset suhteet. (Järvinen 2008, 41–42.)

Järvisen ajatus on lähtökohtana hyvä ja pyrkii hahmottelemaan tärkeää asiaa: kuinka meidän on mahdollista ymmärtää digitaalinen peli jonakin muuna kuin sen formaalin pohjan muodostavana järjestelmänä? Ajatus merkityksiä välittävästä tai kääntävästä konstruktioista pelkästään ”metaforisena” ei kuitenkaan ole riittävä ainakaan siinä mielessä kuin Järvinen sen esittää. Järvinen itse (2008, 381) luokittelee *Final Fantasy VII*:n teemaksi ”fantasian”. Mutta mitä pelijärjestelmän ymmärtäminen fantasian kautta käytännössä tarkoittaa? Järvisen käyttämä George Lakoffin ja Mark Johnsonin tunnettu määritelmä metaforan olemuksesta ”jonkin asian ymmärtämisenä ja kokemisena jonakin muuna” (Lakoff & Johnson 2003, 5) sopii hyvin sellaisiin metaforisiin ilmauksiin kuin ”politiikka on sotaa”. Tällöin politiikan kaltainen abstrakti käsite ymmärretään metaforisesti sodan kautta ja samalla siihen liitetään täysin erilaisia merkityksiä kuin vaikkapa metaforisen ilmauksen ”politiikka on teatteria” kautta.⁴⁸ Järvisen ajatus on lisäksi nurinkurinen siinä mielessä, että käyttäjät tuskin haluavat tai edes voivat kokea itse sääntöjärjestelmää ensinkään, sillä sen kaltaiset ”pohjaprosessit” ovat digitaalisissa roolipeleissä usein ”pohjimmiltaan ikävystyttäviä”, kuten Wardrip-Fruin (2009, 76) on esittänyt. Kyse on pikemminkin siitä, että pelaajien on ymmärrettävä säännöt, jotta he voisivat pelata peliä, ja *Final Fantasy VII*:n kaltaisissa peleissä niitä on hankala esittää esimerkiksi kirjallisesti pelaajalle ennen pelin alkua. Tätä ilmiötä ovat havainnollistaneet

48 Tästä syystä metaforat ovatkin keskeisessä asemassa esimerkiksi poliittisissa kampanjoissa, joissa äänestäjien halutaan liittävän tiettyyn ehdokkaaseen tietynlaisia merkityksiä. Joseph J. Romm käsittelee metaforaa tältä kannalta kiinnostavasti tuoreessa teoksessaan *Language Intelligence: Lessons on Persuasion from Jesus, Shakespeare, Lincoln and Lady Gaga* (2012).

hyvin myös Robin Hunicke, Matt LeBlanc ja Robert Zubeck, joiden MDA-malli (2004) kuvaa yksinkertaisella tavalla sen, kuinka pelin suunnittelijoiden ja käyttäjien näkökulmat peliin ovat yleensä täysin päinvastaiset. Suunnittelijan näkökulmasta mekaniikka synnyttää dynaamista järjestelmän käyttäytymistä, joka johtaa tietynlaisiin esteettisiin kokemuksiin, kun taas pelaajan näkökulmasta estetiikka määrittää pelin sävyn, joka syntyy havaittavissa olevasta dynamiikasta ja lopulta käyttökelpoisesta mekaniikasta. Toisin sanottuna tämä tarkoittaa esimerkiksi *Final Fantasy VII:n* kohdalla sitä, että pelaajat havainnoivat ensin fiktiivistä maailmaa ja tekevät sen perusteella havaintoja ja päätelmiä pelin muista ominaisuuksista. Juulin (2005, 176) mukaisesti voisikin ajatella, että *Final Fantasy VII:ssä* fiktiivinen maailma toimii operationaalisena metaforana, joka ohjaa pelaajaa tekemään oletuksia säännöistä ja tarkoituksenmukaisesta toiminnasta.

Järvisen kuvaamana teema sopiikin hyvin esimerkiksi edellä mainitsemani shakin merkityksellistämiseen eri tavoin: shakkia voisi pelata vaikkapa siten, että valkoiset nappulat korvattaisiin erilaisilla My Little Pony -leluponeilla ja mustien nappuloiden virkaa toimittaisivat *Warhammer*-sotastrategiapelin miniatyyrihaltiat. Tällöin pelaajat voisivat (niin halutessaan) nähdä shakkiottelun ponien ja haltioiden fantastisena taisteluna. Tämä tuo osaltaan havainnollisesti esiin sen, kuinka peleissä voidaan luoda fiktiivisiä konteksteja ilman kertomuksia tai hyvin minimaalisiin tarinoihin pohjautuen (”Ponit ja haltiat käyvät taiston Ponyvillen herruudesta”). Digitaalisten roolipelien kohdalla on kuitenkin hyvin vaikeaa nähdä, miksi niiden teemojen irrottaminen järjestelmän elementeistä ”lahjapaketin kääreiden tavoin”⁴⁹ olisi mielekäästä. *Final Fantasy VII:n* järjestelmän elementit ovat niin tiiviisti kiinni Järvisen temaattisiksi nimeämisissä elementeissä, että niillä tuskin olisi itsessään, temaattiseksi kutsutusta ympäristöstään irrotettuina, samanlaista perimmäistä olemusta toisin kuin vaikkapa shakkinappulalla, jonka merkitys säilyy samanlaisena teemasta riippumatta. Ratsun perimmäisenä olemuksena on se, että se saa liikkua L-kirjaimen muotoista reittiä pitkin kahdeksalla mahdollisella eri tavalla vaikka sen ja laudan ulkonäkö voisivatkin muuttua. *Final Fantasy VII:n* keskeisen pelinappulan eli Cloudin ominaisuudet eivät ole yhtä irrallisia kontekstistaan. Toki roolipelihahmojen olemus säilyy pelistä toiseen samana siinä mielessä, että niiden tarkoituksena on olla ”keino, jonka kautta pelaajat ovat vuorovaikutuksessa pelin maailman kanssa” (Hitchens & Drachen 2009, 12), ja lisäksi *Final Fantasy VII* hyödyntää niin pelisarjan aiemmista osista kuin roolipeleistä ja fantasiafiktiosta yleisemminkin tuttuja geneerisiä

49 Lahjapaketin kääreillä Järvinen (2008, 41) viittaa Eskelisen tunnettuun argumenttiin siitä, että ”tarinat ovat vain mielenkiinnostomia pelien ornamentteja tai lahjapaketin kääreitä, ja tällaisten markkinointivälineiden painottaminen millään tavalla on vain ajan ja energian haaskaamista” (Eskelinen 2001). Tuoreimmassa julkaisussaan Eskelinen tosin väittää, että hänen lausuntonsa on suotta ymmärretty tarinoiden suhteen ”radikaaliksi ludologiseksi väittämäksi”, sillä sen olisi tarkoitus puhua vain siitä, mikä pelitutkimuksen painopisteen tulisi olla (ks. Eskelinen 2012, 214).

hahmotyyppejä.⁵⁰ Pelikokemuksen kannalta shakkinappula ja roolipelihahmo ovat kuitenkin hyvin erilaisia asioita, vaikka pelihahmojen funktioita voisi Vladimir Proppin kansansatujen morfologian (1968) tapaan luokitellakin.

Digitaaliset roolipelit voivat siis luoda fiktiivisen, mahdollisen maailman, joka on tiiviisti yhteydessä sääntöihin, mutta myös erilaisiin geneerisiin konventioihin. *Final Fantasy VII:n* kaltaista digitaalista roolipeliä on mielekästä tarkastella osana laajempaa fantasiafiktion geneeristä kenttää. Vaikka peli käyttääkin runsaasti hyväkseen erilaisia fantasiafiktion konventioita (ja toisaalta myös japanilaiseen populaarikulttuuriin kuten animeen liitettyjä elementtejä), sen tapa käyttää niitä ei oikeastaan pelaajan kokemuksen kannalta poikkea merkittävästi periaatteesta, jolla Miévilin *Perdido Street Station* horjutti perinteisen fantasian romantisoituja käsityksiä paikasta – tai tavasta, jolla Tolkienin *Lord of the Rings* hyödynsi vaikkapa skandinaavista mytologiaa. Syy siihen, että ymmärrämme Miévilin romaanien hahmot jonakin muuna kuin kokoelmina merkkejä paperilla (tai lukulaitteen näytöllä) tai *Final Fantasy VII:n* hahmot jonakin muuna kuin kuvannettuina polygoneina ei ole jäljitettävissä pelkästään metaforisiin konstruktioihin vaan fiktion toimintaan sinänsä, ja fiktio tässä mielessä on harvoin ”valinnaista” roolipeleissä. Vaikka *Final Fantasy VII* esimerkiksi viittaa ja lainaa aiemmista geneerisistä konventioista, se ei tarkoita sitä, että fiktiivisen maailman koherenssi käyttäjän näkökulmasta jotenkin murtuisi. Aiemmista diskursiivisesti artikuloituista representaatioista ammentaminen päinvastoin auttaa käyttäjää tunnistamaan tietynlaiset tilanteet ja liittämään niihin tietynlaisia merkityksiä. Kaiken kaikkiaan pelillä ja siinä tapahtuvalla toiminnalla on oltava merkityksellinen konteksti, mutta sen selittämiseen informaation jakamista tai teeman sisällyttämistä koskevat säännöt tai varsinkaan niiden tarkastelu yksinomaan peligenren sisäpuolella eivät aina riitä. Tämän digitaaliset roolipelit monimutkaisine tarinoineen ja yksityiskohtaisine maailmoineen tuovat hyvin esiin.

5.2 Maailmojen tulkinnanvaraiset rajat

Kuinka erilaisia mimeettisiä responsseja synnyttäviä keinotekoisia rakenteita sitten tehdään? Yksi tартtumapinta niiden tarkasteluun ovat fiktiiviset henkilöhahmot ja etenkin heidän tavoitteensa, jotka korostuvat niin Miévilin teoksissa kuin pelattavan hahmon kautta maailmassa toimimiseen keskittyvissä digitaalisissa roolipeleissäkin. Hahmot toimivat nähdäkseni paikkoina, joissa fiktiivisen maailman ulkopuolisen ”katsojan” tai ”vastaanottajan” ja sen sisäpuolelle sijoittuvan

50 Tällaisia hahmotyyppejä on humoristisesti listattu Final Fantasy -wikissä esimerkiksi tähän tapaan: ”Päähahmolla on oltava teräase” tai ”Älä koskaan aliarvioi pätkiä!” Wikin sääntölistaus on luettavissa osoitteessa http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Forum:Rules_of_Final_Fantasy.

”toimijan” roolit voivat yhdistyä. Toimijuuteen luen tässä niin aktuaalisessa maailmassa tapahtuvan toiminnan, kuten pelaajan toimet suhteessa maailmaan ruudulla, että abstraktimmin käyttäjän osallistumisen teoksen koherenssin luomiseen. Otan lähtökohdakseni tässä ”asioiden tapahtumisen, tarinoiden synnyn” fiktiivisissä maailmoissa, sillä tarinoiksi mielletävät tapahtumasarjat vaikuttavat fantastisenkin maailman näkemiseen mahdollisesti olemassa olevana.

Doležel on fiktiivisten maailmojen dynamiikkaa ja tarinoiden syntyä tarkastellessaan jakanut maailmat lähtökohtaisesti yhden henkilön maailmoihin (*one-person worlds*) (Doležel 1998, 37) ja useamman henkilön maailmoihin (*multiperson worlds*) (mt. 74). Näistä jälkimmäisessä hän kiinnittää erityistä huomiota maailman henkilöiden sekä erilaisten henkilöiden muodostamien ryhmien väliseen vuorovaikutukseen ja pitää sitä maailmassa syntyvien tarinoiden tärkeimpänä lähteenä. Tämän vuorovaikutuksen synnyttäjinä ovat yleensä fiktiivisen maailman sisällä vaikuttavat voimat ja järjestelmät. Kaiken kaikkiaan Doležel tiivistää ajatuksensa tarinoiden synnyn dynamiikasta: ”[M]aailmat, joissa on henkilöitä tai, paremminkin, henkilöt maailmoissa synnyttävät tarinoita” (Doležel mt. 33). Myös pelitutkimuksessa henkilöhahmoihin on kiinnitetty huomiota tältä kannalta: Wolfin (2001a, 98) mukaan hahmot ovat digitaalisten pelien ”kerronnan etenemisen liikkeelle paneva voima”. Näiden näkemysten pohjalta voidaan sanoa, että fiktiivisissä maailmoissa tarinat vaativat syntyäkseen siellä elävien henkilöiden välisiä suhteita ja konflikteja.

Toisaalta fiktiivinen maailma itsessään voi toimia eräänlaisena makrorakenteena, jonka järjestys on erityisten maailmanlaajuisten rajoitteiden määrittelemää (Doležel 1998, 113). Voisikin ajatella, että makrorakenteet organisoivat fiktiivisen maailman suuntaviivat samaan tapaan kuin kerronnan on nähty järjestävän motiivit ja tapahtumat kertomuksiksi (vrt. Genette 1980, 35). Näiksi järjestäviksi periaatteiksi Doležel (mt.) mainitsee valinnan (fiktiivinen maailma ei ole koskaan ”täydellinen” esitys) sekä formaaliset rajoitteet eli modaliteetit. Valinnan korostaminen nostaa esiin sen, että fiktiiviset maailmat ovat konkreettisia taiteellisia ilmiöitä, joiden erilaiset elementit ovat tietoisesti luotuja. Modaliteetit puolestaan havainnollistavat sitä, kuinka maailmoihin voidaan muokata erilaisia järjestyksiä, joilla on potentiaalia tuottaa ja luoda tarinoita. Aleettiset modaliteetit (*alethic modalities*) esimerkiksi luovat maailman globaalin pohjan: ne määrittävät, mikä maailmassa on mahdollista, mahdotonta ja tarpeellista (Doležel mt. 115). New Crobuzonin sammakkomaiselle *vodyanoi*-rodulle esimerkiksi on mahdollista muuttaa vesi hetkellisesti saven kaltaiseksi kiinteäksi materiaksi, mutta vaikkapa ikuisesti eläminen on mahdotonta Bas-Lagissakin. Digitaalisissa peleissä tämän tyyppiset modaliteetit voidaan tietenkin rinnastaa sääntöihin, joita käsittelin edellä.

Kuinka tarinat sitten rakentuvat *Perdido Street Stationin* ja *Final Fantasy VII:n* fiktiivisissä maailmoissa, ja millaisia periaatteita ne noudattavat tuottaessaan merkityksellistä toimintaa?

Otan ensin esimerkiksi *Perdido Street Stationin*, jonka kaikki kolme keskushahmoa, Isaac Dan der Grimnebulin, naistoimittaja Derkhan Blueday ja garuda Yagharek, ovat omalla tavallaan ”yksinäisiä susia”, erityisesti Yagharek, joka on joutunut lähtemään kotimaastaan, kaukaisesta Cymekista, syyllistyttyään häpeälliseen rikokseen. Rangaistuksena teosta, joka Yagharek sanoo itse olleen ”choice-theft in the second degree... with utter disrespect” (PSS, 43), hänen siipensä sahattiin irti. Hän on kulkenut pitkän matkan New Crobuzoniin kuultuaan, että kaupungin tiedemiehet pystyisivät saamaan hänet takaisin lentoon. Tämä tuo hänet Isaacin luo, joka puolestaan on enemmän tai vähemmän omasta halustaan ajautunut tiedeyhteisön ulkopuolelle ja jakaa kotinsa ja työtilansa, varastohallin, kahden muun kaltaisensa tutkijan kanssa. Derkhan, maanalaisen *Runagate Rampant* -vallankumouslehden toimittaja, taas menettää ainoan työtoverinsa Benjamin Flexin New Crobuzonin häikäilemättömälle hallinnolle, joka pyrkii vaientamaan kaikki itseään arvostelevat soraäänet.

Olennaista niin *Perdido Street Stationin* kuin *Final Fantasy VII:n*kin sisäisessä dynamiikassa on hahmojen liittoutuminen taistelussa fiktiivisessä maailmassa vaikuttavia vastavoimia, kuten New Crobuzonin hallitusta tai Planeettaa otteessaan pitävää Shinra-yhtiötä, vastaan. Miévilien romaanin hahmot liittoutuvat erityisesti kamppailussa kammottavia, inhimillisten olentojen tajuntoja ravintonaan käyttäviä yöperhosia muistuttavia olentoja (*slake-moths*) vastaan. Saadakseen Yagharekin jälleen lentämään Isaac tutkii kuumeisesti erilaisia siipiä ja lennon dynamiikkaa. Samalla hän vahingossa sekaantuu New Crobuzonin hallituksen salaiseen ohjelmaan, minkä seurauksena yöperhoset pakenevat ja alkavat levittää kauhua kaupungin ylle. Yöperhosten muiden olentojen huumeena toimivasta ”äidinmaidosta” (*dreamshit*) suuret rahat käärivä huumemoguli Motley puolestaan raivostuu tuottavien perhosten paosta ja kaappaa kostoksi Isaacin rakastetun, taiteilijakhepri Linin. Isaacin, Derkhanin ja Yagharekin muodostama ydinryhmä on lopulta ainoa, joka onnistuu tuhoamaan yöperhoset, joskaan ei ilman raskaita uhrauksia. Heidän kumppanuuteen pohjaava yhteistyönsä peilautuu kahta muuta yöperhosten tappamista tai vangitsemista tavoittelevaa ryhmittymää vasten: New Crobuzonin hallintokoneisto armeijoineen ja Computer Councilin ympärilleen kokoama palvojien joukko kun säilyttävät yhtenäisyytensä lähinnä pelon ja voimankäytön turvin. Myös etiikalla ja yhteisesti jaetuilla arvoilla on tärkeä rooli kolmikon ystävytydessä. Niinpä kun Yagharekin siipien menettämiseen johtanut rikos paljastuu teoksen

lopussa sellaiseksi, että Isaacinkin on tuomittava se, seurauksena on kolmen kumppanin ryhmän hajoaminen.

Jokainen *Perdido Street Stationin* kolmesta hahmosta rikkoo erilaisin tavoin kaupunkivaltion vakiintunutta järjestystä ja normikoodistoja. Isaac on tiedemaailman radikaali: hän pyrkii murtamaan New Crobuzonin tieteen totuttuja rajoja ja tekeekin sen onnistuessaan vangitsemaan kriisienergian vastoin kaikkia odotuksia. Toinen Isaacin ylittämä raja on hänen suhteensa khepri Liniin. Vaikka erilaiset rodut ja oudot mutantit ovat kaupungissa arkipäivää, ei rotujen välistä pariutumista katsota hyvällä. Kheprien oletetaan pysyvän omassa suljetussa yhteisössään Kinkenin kaupunginosassa ja tekevän sylkitaidettaan (*spit art*) vain omiin pyhiin tarkoituksiinsa. Vaikka Isaac ei toimi kaikkien yliopistomaailman perinteisten ja vanhoillistenkin sääntöjen mukaisesti, hän ei kuitenkaan halua paljastaa suhdettaan Liniin rakastamansa tutkimustyön vuoksi: ”To cross-love openly would be a quick route to pariah status, rather than the bad-boy chic he had assiduously courted” (PSS, 12). Derkhan on sen sijaan radikaali poliittisessa mielessä: hän kuuluu niihin harvoihin, jotka uskaltavat asettua vastustamaan kaupungin totalitaristista hallintoa ja unelmoida toisenlaisesta vaihtoehdosta. *Runagate Rampant* -lehdenkin on toki toimittava salassa, Dog Fennin slummissa teurastamon yläkerrassa salaoven takana. Yagharek muodostaa kiinnostavan vastakohdan kahdelle edelliselle. Koska hän on kotoisin aivan toisenlaisesta kulttuurista, hänen yhteisönsä normit ja tavat poikkeavat monin tavoin New Crobuzonissa vallitsevista säännöistä.

Final Fantasy VII:ssä hahmojen liittoutuminen toimii lähtökohtaisesti yhtenä mielenkiintoisen pelaamisen mahdollistavana tekijänä. Pelaaja voi kehittää hahmoja erikoistumaan erilaisiin taitoihin ja oppimaan erilaisia kykyjä sekä hankkia heille monenlaisia varusteita. Toisaalta useampi pelattava hahmo tarjoaa yhtä tai kahta hahmoa paljon laajemman näkökulman fiktiiviseen maailmaan, sillä kaikilla *Final Fantasy VII:n* pelattavilla hahmoilla (*player characters*) on oma menneisyytensä, joka on usein enemmän tai vähemmän traaginen. Toki myös ei-pelattavilla hahmoilla kuten niin sanotuilla sivuhahmoilla (*cast characters*) voi olla yksilöllinen tarinansa ja persoonallisuutensa, kuten ystävästä viholliseksi muuttuvalla Sephirothilla (vrt. Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca 2008, 178–179.)⁵¹ Pelissä eri hahmojen välinen keskeinen konflikti koskee Planeetan luonnonvarojen käyttöä ja Planeetan kohtelua ylipäätään. Tämä käy ilmi heti pelin aloittavassa jaksossa, jossa Cloud

51 Pelattavien hahmojen ja sivuhahmojen (jonka englanninkielistä nimeä *cast characters* on hankalaa suomentaa tätä osuvammin) lisäksi digitaalisissa peleissä on usein Egenfeldt-Nielsenin, Smithin ja Toscan typologian (2008, 178–179) mukaan lavahahmoja (*stage characters*) ja funktionaalisia hahmoja (*functional characters*). Näistä edelliset ovat vain osa pelien näkymää ilman erillistä persoonallisuutta tai funktiota. Jälkimmäiset puolestaan eroavat lavahahmoista juuri tarkoitukseltaan: *Final Fantasy VII:ssä* esimerkiksi kauppojen pitäjät tai erilaiset kyliä ja kaupunkeja kansoittavat hahmot, joiden kanssa pelihahmo voi käydä (lyhyitä) keskusteluja, ovat tällaisia.

yhdessä Shinraa vastustavan AVALANCHE-ryhmän kanssa soluttautuu Makoksi kutsuttua energiaa prosessoivaan voimalaan räjäyttääkseen sen. Ryhmän johtaja Barret kuvaa toiminnan motiivia Cloudille: ”The planet’s full of Mako energy. [...] It’s the life blood of the planet. But Shinra keeps suckin’ the blood out with these machines.” Barretin ja Cloudin käymä keskustelu myös antaa heistä alustavan kuvan henkilöhahmoina, jälleen yhdenlaisen konfliktin kautta:

[Barret] ”Little by little the reactors’ll drain out all the life. And that’ll be that.”

[Cloud] ”It’s not my problem.”

[Barret] ”The planet’s dyin’, Cloud!”

[Cloud] ”The only thing I care about is finishin’ this job before security and the Roboguards come.”

Final Fantasy VII:n pääjuoni monenlaisine sivupolkuineen on hyvin monimutkainen, mutta tämä alusta asti käsiteltävä Planeetan tilaa koskeva konflikti motivoi pelin hahmojen toimintaa. Fiktiivisessä maailmassa päinvastaisesta vaikutuksesta huolimatta konflikti onkin käyttäjän näkökulmasta järjestystä luova rakenne, jonka avulla toiminta ja päämäärät ovat hahmotettavissa. Shinra-yhtiö haluaa käyttöönsä mahdollisimman paljon Mako-energiaa ja haluaa siksi löytää ”Luvattun maan”, myyttisen paikan, jonka tulisi olla loppumaton energianlähde. Siksi yhtiötä (ja koko Planeettaa) johtava presidentti Shinra haluaa vangita pelattaviin hahmoihin kuuluvan Aerith Gainsborough’n,⁵² viimeisen Muinaisten (*The Ancients*) jälkeläisen, joka kykenee kuuntelemaan Planeetan ääntä ja jolle siksi pitäisi olla mahdollista löytää reitti Luvattuun maahan. Samaan aikaan pelin päävastustaja Sephirothilla omia suunnitelmiaan Planeetan Elämänvirraksi (*Lifestream*)⁵³ kutsutun energian hyödyntämiseksi: hän aikoo vahingoittaa Planeettaa manaamalla meteoriitin, joka aiheuttaa Planeetan pintaan niin suuren haavan, että Elämänvirta kertyy vaurion ympärille korjaamaan sen ja Sephiroth voi silloin yhtyä energiavirran kanssa. Lopputuloksena tästä prosessista tietenkin olisi se, että ennen pelattavaa ajanjaksoa kuollut Sephiroth voisi syntyä uudelleen jumalankaltaisena hahmona ja hallita koko Planeettaa.

Lähtökohtaisesti vastakkainasettelut ja yhteentörmäykset ovat siis merkittäviä niin fiktiivisen maailman kuin henkilöiden identiteettienkin rakentumisessa: unelmien ja tavoitteiden vastapooliksi hahmottuu fiktiivinen todellisuus, rajojen ja normien asettaja. Yhtäältä voisikin sanoa, että *Perdido Street Station* ja *Final Fantasy VII* kaikesta huolimatta tematisoivat ja käsittelevät maailmojen välisiä suhteita. Kyseessä ei vain ole aikamatkailun tai transmaailmojen tutkimusretkien ympärille rakentuvan fiktion tapaan vaihtoehtoisten aktuaalisten maailmojen asettaminen rinnakkain (vrt.

52 Hahmon nimestä on myös vaihtoehtoinen kirjoitusasu (Aeris) joissakin englanninkielisissä julkaisuissa.

53 Elämänvirtaa kuvataan eräänlaiseksi kollektiiviseksi tietoisuudeksi, joka koostuu kaikkien niiden sieluista ja muistoista, jotka ovat eläneet ja kuolleet Planeetalla. Näin ollen siinä on paljon yhtäläisyyksiä transendentiaaliin ajatukseen ylisielusta (*oversoul*), hindulaisuuden Atman-Brahman-jumalkäsitykseen sekä niin sanottuun Gaia-hypoteesiin.

Ryan 2006b). Tätä kautta voidaan yhtäältä pohtia myös sitä, mikä tarinan merkitys *Final Fantasy VII* pelaamiselle on. Vertailukohtana tälle ajatukselle toimii Greg Costikyanin näkemys tavoista, joilla pelit voivat yhdistää toisiinsa tarinan ja yksilöllisen pelaamisen. Hän toteaa:

Jotta pelissä voisi olla hyvä tarina, pelaamista täytyy rajoittaa tavalla, joka takaa sen, että tarina tulee kerrotuksi pelin kautta. Tarinan ja pelaamisen vaatimusten välillä on suoria ristiriitoja, koska rajoitteet, jotka hyödyttävät pelin tarinallista puolta, saattavat tehdä pelaamisesta vähemmän kiinnostavaa; toisaalta mikä tahansa peli on rajoitteiden järjestelmä. Pelaajat voivat toimia vapaasti ainoastaan näiden rajoitteiden sisäpuolella; pelaajan käyttäytymistä rajoitetaan aina ja voidaankin sanoa, että pelaaminen usein syntyy *nimenomaan* näiden rajoitteiden takia. (Costikyan 2008, 6.)

Costikyanin näkemys muistuttaa Juulin kuvausta sääntöjen kahtalaisesta luonteesta ikävinä rajoitteina ja nautittavien haasteiden luojina. Mutta ovatko kiinnostavan pelaamisen ja kiinnostavan tarinan mahdollistavat rajoitteet todella ristiriidassa keskenään *Final Fantasy VII:n* kaltaisessa pelissä? Entä mitä hyvä tarina digitaalisen roolipelin yhteydessä ylipäänsä tarkoittaa? Aarseth (2004b, 362) esimerkiksi on epäillyt, että pelien tarinoiden pohtiminen tältä kannalta voi tarkoittaa ”ulkopuolisen estetiikan tyrkyttämistä” ja johtaa pelien kohteluun ”alempana kertovana taiteena”, joka ei ole laadussa tavoittanut kaunokirjallista tasoa. Vuonna 2003 julkaistussa artikkelissaan Tosca puolestaan kritisoi digitaalisten pelien tarinoiden ”parannuskeinoja” pohtivia tutkijoita siitä, että esitetyt keinot vaatisivat peleiltä ”uskomattoman tehokasta tekoälyä, joka kykenisi käsittelemään täydellisen itsenäisiä hahmoja ja maailmaa, joka reagoisi hahmojen toimintaan reaaliajassa” (Tosca 2003a). Tässä työssä *Final Fantasy VII:n* ohella käsittelemäni *Mass Effect 3* ja *Skyrim* osoittavat, että tämä kymmenen vuotta sitten toiveajattelulta kuulostanut teknologia on nykyään täyttä totta. Tästä huolimatta jo 1997 julkaistu *Final Fantasy VII* on jäänyt historiaan pelinä, josta sen julkaisuajankohtana todettiin, etteivät ”teknologia, pelattavuus ja kertomus ole koskaan yhdistyneet toisiinsa yhtä hyvin”.⁵⁴

Koska digitaalisten pelien keskiössä on toiminta, voidaan sanoa, että hyvä pelitarina vie toimintaa mielekkäällä tavalla eteenpäin. Tässä mielessä pelien tarinat jakavat yhteisiä piirteitä muunkinlaisten toimintaan keskittyvien fiktion lajityyppien tarinoiden kanssa – kuten, nimensä mukaisesti, erilaisten toimintaelokuvien kanssa. Kuinka toiminnasta sitten tulee mielekästä niin, ettei pelaajan illuusio valinnanvapaudesta vaarannu? Ryan (1991, 157–166) on esittänyt, että kertomus on sitä kerrottavampi⁵⁵ mitä useampia mahdollisia fiktiivisen maailman versioita se

54 Tämä alun perin 29.9.1997 *Gamespot*-lehdessä julkaistu Greg Kasavinin arvio on luettavissa osoitteessa <http://www.gamespot.com/final-fantasy-vii/reviews/final-fantasy-vii-review-2547583>.

55 Kerrottavuus (*tellability*) ja kerronnallisuus (*narrativity*) muistuttavat termeinä toisiaan, joten selvennän niitä hieman. Kerrottavuus voidaan nähdä kertomuksen ominaisuutena: sillä kuvataan sitä, kuinka kertomuksesta tulee kerrottava, kertomisen arvoinen. Kerronnallisuus sen sijaan on käyttäjän teokseen liittämä piirre. Käyttäjä voi tulkita esimerkiksi tekstin kertomukseksi ja siten kerronnallistaa tekstin. (Vrt. esim. Fludernik 1996, 20.)

sisältää tai käyttäjässään herättää. Tämänkin ajatuksen taustalla on lähtökohta, että kertomus, jossa henkilöhahmojen toiveet, unelmat ja ristiriidat risteävät, jäävät toteutumatta tai toteutuvat yllättävällä tavalla, on kiinnostavampi kuin kertomus, jossa ristiriitoja tai konflikteja ei ole. Kertomuksen kiinnostavuuden perustana onkin Ryanin mukaan mahdollisten maailmojen moninaistuminen (*diversification of possible worlds*). Tämän ilmiön lähestyminen analyttisesti tosin vaatii tulkinnallista silmää, jottei analyysistä tule liian pikkutarkkaa. Niin Miévilin romaanista kuin *Final Fantasy VII*:stäkin voisi helposti eritellä satoja, ellei tuhansia tilanteita, joissa yksilöiden tavoitteet tai unelmat ovat konfliktissa fiktiivisen maailman kanssa tai keskenään (vrt. Hägg 2008, 15). Ryanin ajatusta seuraten Mads Wibroe, K.K. Nygaard ja Peter Bøgh Andersen (2001, 169) puolestaan ovat esittäneet, että tarinan ja pelaamisen onnistuneesti yhdistävä digitaalinen peli olisi sellainen, jossa pelaajan toiminnalla olisi mahdollisimman monenlaisia seurauksia ja jossa pelin maailma loisi illuusion monimutkaisuudesta. Yhtäältä tämä liittyy jälleen ajatukseen tarinankerronnasta mimeettisen illuusion onnistuneena ylläpitämisenä, sillä tällainen maailma olisi huomattavasti ”todenkaltaisempi” kuin maailma, jossa mahdollisia kuljettavia reittejä olisi vain yksi.

Digitaalisissa peleissä kaiken kaikkiaan maailmat järjestyvät pelaamisen ympärille, ja pelaaminen sanelee myös sen, millainen tarinoiden rooli pelissä on. Perinteiset seikkailupelit puolestaan muistuttavat pelikirjoja (*gamebook*): niissä ensin luetaan tekstijakso tai tutustutaan tiettyyn pelimaailman alueeseen, minkä jälkeen tehdään valinta, joka johtaa seuraavaan tekstijaksoon tai maailman seuraavalle alueelle. Toisin sanottuna niiden rakenne muistuttaa helminauhaa (*beads-on-a-string*), sillä se koostuu pienistä alueista, joiden sisällä pelaaja voi jossain määrin toimia vapaasti siihen asti, kunnes jokin tietty asia tapahtuu (tai puzzle ratkaistaan), jolloin siirtymä seuraavaan ”helmeen” avautuu. Massiivisissa monen pelaajan verkkopeleissä puolestaan niin sanottuja ”valmiita” tarinoita ei juuri ole, mutta sen sijaan ne voivat tarjota erinomaisen ympäristön sosiaaliseen kanssakäymiseen ja maailman tutkimiseen (vrt. Costikyan 2008, 9). Toisaalta niiden maailmoihin upotetut valmiit tarinat yhtä lailla antavat syitä yhteistoimintaan esimerkiksi ohjaamalla pelaajat yhdistämään voimansa vaikkapa lohikäärmeen surmatakseen. Nähdäkseni tarinoita voidaan siis digitaalisissa roolipeleissä käyttää toiminnan motivoimiseen siten, että sääntöjärjestelmä ja muut pelimaailmaa rakentavat keinot yhdistyvät ”mahdollisen” tai ”fantasiasta totta tekevän” maailman luomiseen. Tästä syystä pelkästään säännöt tai pelkästään fiktio eivät näissä peleissä riitä motivoimaan toimintaa ja pelin etenemistä ja näin ollen tekemään siitä mielekästä.

Käytännössä toiminnan motivointi tarkoittaa esimerkiksi maailmassa elävien hahmojen toiminnan ja sen tavoitteiden ymmärtämistä. Tätä kautta se luo pohjan myös roolipelihahmojen näkemiselle ”mahdollisina henkilöinä” – responssi, jota vaikkapa Super Marion kaltaiset pelihahmot eivät juurikaan herätä, mikä kuvaa myös erilaisten pelien pelaamiseen vaikuttavia motivaattoreita. Vaikka *Super Mario Bros.* -pelissä onkin yksinkertainen tarina (”Pelasta prinsessa Peach ilkeiltä Koopa-kilpikonnilta”), se ei juurikaan motivoi pelaajan eteenpäin suuntautuvaa toimintaa vaan pikemminkin toimii edellä mainitun kaltaisena ”lahjapaketin kääreenä”. Prinsessan löytämistä motivoivampi tekijä on vaikkapa jokaista yksittäistä kenttää pelattaessa tikittävä kello, joka rajaa kentän suorittamisajan kolmeensataan sekuntiin. Toisaalta *Super Mario Bros.* ei myöskään fiktiivisenä teoksena pyri herättämään pelaajassaan halua kohdella Sienivaltakuntaa mahdollisesti olemassa olevana maailmana, josta se ”tekisi totta” vastaavalla tavalla kuin digitaaliset roolipelit pyrkivät tekemään. Sellaisissa digitaalisissa roolipeleissä kuin *Final Fantasy VII*:ssä ja *Skyrim*issa pelaamista kuitenkin motivoivat vaikkapa valtaosalle roolipelejä tyypillisen hahmojen ”ekspaamisen”⁵⁶ ohella myös erilaiset tarinoiksi mielletävät tapahtumasarjat, jotka osallistuvat Wibroen, Nygaardin ja Bøgh Andersenin mainitseman monimutkaisuuden illusioon luomiseen. *Final Fantasy VII*:ssä esimerkiksi illuusio luodaan useita keskenään vaihtoehtoisia maailmoja synnyttävillä konflikteilla ja ristiriidoilla ja kontekstoimalla toiminta kiinnostavalla tavalla. Näin peli luo aivan toisenlaisen vapauden tunteen kuin helminauhaksi kutsuttua rakennetta noudettavat seikkailupelit, vaikka senkin pohjan toki muodostavat tietyt algoritmit, jotka ennemmin tai myöhemmin ”pakottavat” pelaajan tiettyyn suuntaan. *Skyrim* menee tässä keskenään vaihtoehtoisten mahdollisuuksien luomisessa huomattavasti pidemmälle, mikä käy ilmi seuraavassa luvussa tilallisen navigaation yhteydessä pohtiessani sitä, kuinka fiktiiviset maailmat ”suunnitelmina, pikemminkin kuin karttoina” (vrt. Aarseth 2000, 168) suhteutuvat tarinallisuuteen.

Tiivistetysti sanottuna siis mitä enemmän potentiaalisia törmäyksiä fiktiivisen maailman sisällä syntyy, sitä kiinnostavampia tarinoita on luvassa. Hägg (2008, 16) on lisäksi huomioinut, että maailmojen moninaistumishypoteesia voi käyttää teosten tematiikkaa analysoitaessa: runsaasti fiktion osamaailmoja synnyttävät tapahtumat ovat usein temaattiselta kannalta keskeisiä. Tätä kautta myös Järvisen edellä mainitsemani ajatus teemasta konflikteja luovana elementtinä saa uudenlaisen merkityksen, sillä runsaasti osamaailmoja synnyttävät juuri toimintaa eri tavoilla rajoittava ympäristö sekä erilaisia henkilöitä keskenään ristiriitaiseen toimintaan motivoivat psykologiset

56 ”Ekspaaminen” on monien roolipelien keskeinen toiston elementti, jossa pelaaja esimerkiksi suorittaa mekaanisesti samankaltaisena toistuvia tehtäviä (esim. *Skyrim*) tai käy loputtoman määrän samankaltaisena toistuvia taisteluja (esim. *Final Fantasy VII*) tavoitteenaan kehittää hahmojaan seuraaville tasoille kokemuspisteitä (*experience points*; viitataan yleensä lyhenteellä Exp tai XP) kartuttamalla. Taistelujen ja tehtävien kautta saadaan kokemuspisteiden ohella toki usein myös rahaa, varusteita ja muita hyödyllisiä esineitä.

elementit. Lisäksi Ryanin (1991, 156) väite siitä, että henkilöiden sisäkkäismaailmat ovat ”puhtaasti upotettuja virtuaalisia kertomuksia”, jotka ovat juonen perustana, tulee uudella tavalla mielekkääksi. Fiktiivisen maailman kanssa vuorovaikuttaessaan käyttäjä ei siis ainoastaan pyri yhdistämään toisiinsa lineaariselle aikajanalle sijoittuvia toiminnan osasia vaan arvioi sen lisäksi muita mahdollisia kehityssuuntia kuvaavien aikajanojen merkitystä maailmassa, jossa toiminta tapahtuu. Seuraavassa luvussa lähdenkin tarkastelemaan vallitsevia, lineaarisuuteen ja ajallisuuteen painottuvia lähestymistapoja fiktion ja tarinankerrontaan ja niiden suhdetta tilallisuuteen.

6 Lineaariset ja tilalliset maailmat

Kaunokirjallisuuden ja digitaalisten pelien maailmojen rakentumisen erot liittyvät keskeisellä tavalla mediumien erilaiseen dynamiikkaan. Kirjallista dynamiikkaa havainnollistaa hyvin Menakhem Perryn esittämä lähtökohta siitä, että ”tekstin elementtien järjestyksellä ja jakelulla saattaa olla merkittävä vaikutus paitsi lukuprosessiin, myös siitä seuraavaan kokonaisuuteen” (Perry 1979, 35). Jos kirjallisen tekstin komponentit siis järjestettäisiin eri tavalla, uusi järjestys saattaisi aktivoida komponenttien vaihtoehtoiset potentiaalisuudet ja tällöin lukuprosessin tuloksena rakentuisi selkeästi erilainen kokonaisuus. Miéville käyttääkin töissään usein tekstin järjestystä eräänlaisena fantastisena tehokeinona. Hyvä esimerkki tästä on *Perdido Street Stationin* alku, joka on todennäköisesti monelle paha-aavistamattomalle lukijalle ensimmäinen kosketus Bas-Lagiin. Siinä kuvataan Isaacin ja hänen rakastettunsa Linin aamiaista:

Isaac was conscious of their pose, seeing them as a third person might. It would make a beautiful, strange print, he thought. [...] A dark-skinned man, big and nude and detumescing, gripping knife and fork, unnaturally still, sitting opposite a khepri, her slight woman's body in shadow, her chitinous head in silhouette. [...] Light glinted in Lin's compound eyes. Her headlegs quivered. She picked up half a tomato and gripped it with her mandibles. She lowered her hands while her inner mouthparts picked at the food her outer jaw held steady. (*PSS*, 9–10.)

Vaikka teoksen aloittava, New Crobuzonin kaupunkiin saapuvan garuda Yagharekin ensimmäisessä persoonassa kertoma osio kertookin lukijalle, ettei käsillä oleva romaani sijoitu niin sanottuun meidän tuntemaamme todellisuuteen, ensimmäisten sivujen ajan lukija todennäköisesti on kuvitellut lukevansa kahden fyysisiltä ominaisuuksiltaan ”tavanomaisen” ihmisen aamuhetkestä. Melko pian Linin ihon toki todetaan olevan väriltään ruosteenpunainen – tätä lukijan ei vielä ole kovin vaikeaa konstruoida kokemusmaailmansa pohjalta. Lopulta kuvaus Linin pään todellisesta ulkonäöstä kuitenkin kääntää asetelmat lopulliset nurin ja pakottaa lukijan muuttamaan asennoitumistaan Bas-Lagiin kokonaisuudessaan. Digitaalisissa peleissä (tai vastaavasti elokuvissa) vastaavanlaista yllätystä olisi hankalampaa rakentaa, ja se tuo kirjallisuuden lukemiselle tyypillisen dynamiikan esiin.

Perry (1979, 39) kiinnittää artikkelissaan aiheellisesti huomiota myös siihen, että venäläisten formalistien aikanaan luoma⁵⁷ jaottelu fabulaan ja sjuzetiin on harhaanjohtava. Tämä klassinen jaottelu on yksi niistä teoreettisista malleista, joiden avulla fiktion tapahtumia ja toimintaa sekä niiden rakentumista on voitu tarkastella. Seymour Chatman (1990, 145) esimerkiksi puhuu sen

57 Tämä perustavanlaatuinen jaottelu itsessään on tietenkin huomattavasti vanhempaa perua: sillä on juurensa Aristoteleen *Runousopissa*.

pohjalta fabulasta tarinana (*story*) ja sjuzetista kerrontana (*discourse*). Yksinkertaistetusti sanottuna erottelussa on kyse eron tekemisestä sen välillä, mitä fiktiossa tapahtuu ja kuinka se kerrotaan. Fabula koostuu kertomuksen motiiveista niiden ”luonnollisessa” kronologisessa järjestyksessä, jonka lukija rekonstruoi, kun taas sjuzet on tekstin esittämä motiivien järjestys eli se järjestys, jossa lukija ne kohtaa. Perryn (mt. 39–40) mukaan ongelmina tässä jaottelussa ovat oletus siitä, että tekstillä olisi vain yksi fabula sekä käsitys siitä, että luonnolliseksi nimitetyllä järjestyksellä olisi lukijan tulkinnassa ensisijainen merkitys. Näiden lisäksi etenkin medioidenväliselle tutkimukselle ongelmaksi muodostuu se, että tässä jaottelussa fiktiivinen sisältö maailmoineen, henkilöineen ja tapahtumineen jää helposti taka-alalle, kun taas kerronta, eli kerronnan akti ja kertova teksti, nousee analyysissä ensisijaiseksi. Tällainen hierarkkinen malli synnyttää vaikutelman siitä, että fiktiiviseen maailmaan ei ole pääsyä: se on vain kerronnallinen – ja usein nimenomaan kielellisin – keinoin tuotettu objekti (ks. Lehtimäki 2009, 37). Maailmoihin perustuva lähestymistapa nostaakin tämän objektin huomion keskipisteeksi ja auttaa välttämään kerrontaan keskittyvien teorioiden pohjalla vaikuttavan oletuksen verbaalisesta kommunikaatiosta. Voidaan myös sanoa, ettei kaksijakoinen malli tavoite fiktiivisten teosten dynamiikkaa sellaisena kuin se vuorovaikutusprosessissa muodostuu (vrt. Brooks 1984, 36). Tässä luvussa yhtenä päämääränäni onkin selvittää, voisiko mahdollisten maailmojen poetiikan kautta saavuttaa tämän dynamiikan paremmin – tai vähintään nähdä sen uudella tavalla.

6.1 Mekaniikka, dynamiikka ja samanaikaisuus

Perryn lähestymistapa lukemisen dynamiikkaan pohjautuu luonnollisesti siihen, että kaunokirjallinen teos on kielellinen esitys, joka on luonteeltaan tai ilmiänsultaan lineaarinen. Tämä lineaarinen ”ulkoasu” on varmasti vaikuttanut suurelta osin siihen, miksi tilaa ja tilallisen ulottuvuuden merkitys⁵⁸ on kirjallisuustieteellisessä tutkimuksessa jäänyt monella tapaa ajallisuutta korostavien lähestymistapojen ja tulkintojen varjoon. Tämä painotus näkyy konkreettisesti esimerkiksi juonen ja kertomuksen käsitteiden tähdentämisessä ja määrittelyissä. Juonen (*mythos*) käsitteellä on juurensa Aristoteleen *Runousopissa* asti: se viittaa siihen, miten toiminta etenee draamassa. Aristoteleen mukaan toiminnan tulisi olla jatkuvaa ja yhtenäistä ja sen tulisi sisältää muutos (Aristoteles 1997, 164–165). Juonta tuoreemman kertomuksen käsitteen määritelmät on nekin perinteisesti pohjattu ajallisuuteen etenkin silloin, kun pyrkimyksenä on ollut kartoittaa kertomukselle ominaisia tekstuaalisia piirteitä. Pekka Tammi (2009, 143) tiivistää, että kertovan

58 Tästä huolimatta tilan merkitys ajan rinnalla on huomioitu jo varhain erityisesti Mihail Bahtinin toimesta 1930-luvulla. Hänen kronotoopin (*chronotope*) käsitteeseensä palaan tarkemmin jäljempänä.

esityksen minimiehdoiksi on tarjottu vuosien varrella milloin yhtä ainutta tapahtumaa tai toimintoa tai yhden asiantilan muuttumista toiseksi, milloin kahden tai useamman tapahtuman sarjaa, milloin puolestaan toisiaan pois sulkemattomia tapahtumia. Oletettavasti näiden määritelmien keskittyminen juuri rakenteisiin on vaikuttanut siihen, että pelitutkimuksen saralla strukturalismista ammentavat ludologit ovat käyttäneet niitä lähestulkoon kyseenalaistamattomina totuuksina.

Tapahtumien ja toiminnan keskeistä asemaa korostavat sellaiset kertomuksen moninaisten määritelmien sisältämät ilmaukset kuin tapahtumien peräkkäisyys, ajallinen sekvenssi, jatkumo, kausaalisuus, seuraamukset, muutos, fyysiset tapahtumat ja ihmisenkaltaiset toimivat agentit.⁵⁹ Kuvaavaa on, että narratologian klassikko Genette kyllä viittaa kaunokirjalliseen tilaan, mutta hyvin lyhyesti ja ohimennen: kertomuksen tapaan olla olemassa maailmassa ”kirjan sivuina” (Genette 1980, 35). Susan Stanford Friedman havainnollistaa kertomuksen tilan merkityksen sivuuttamista lainaamalla monenlaisia kirjallisuustieteilijöiden keskuudessa vallitsevia näkemyksiä kertomuksen fyysisten ympäristöjen kuvauksesta. Kuvausten (*description*) kerronnallisuuden on esimerkiksi väitetty jäävän hyvin matalalle tasolle niiden tilallisen painotuksen vuoksi. Lisäksi usein esitetään, että lukija voi aivan hyvin hypätä niiden yli ilman, että ”juonen ymmärtäminen” häiriintyy. (Friedman 2005, 193.) Juonikaan ei silti ole ainoastaan ajallinen rakennelma. Gabriel Zoran (1984, 314) on huomionut, että se sisältää esimerkiksi reittejä, liikettä, suuntia, tilavuutta ja samanaikaisuutta, jotka kaikki kuuluvat tilallisen ulottuvuuden alueelle. Miévilin romaaneista etenkin *Iron Council* tuo näiden juonen tilallisten puolten merkityksen esiin hyvin konkreettisella tavalla, sillä sen keskiössä on etsintämatka Bas-Lagin fantastisten ympäristöjen halki. Ilman kohti kapinallisten rautatietyöläisten maanpaossa elävää, kommunistista Rautaneuvosto-yhteisöä suuntautuvaa liikettä, sen suuntaa, tapahtumien samanaikaisuutta ja eri fyysisten paikkojen välisiä etäisyyksiä koko teosta olisi hyvin vaikeaa, ellei jopa mahdotonta, ymmärtää.

Digitaalisten pelien tutkimuksessa tila puolestaan on korostunut, ja Aarseth on jopa nimennyt tilallisuuden niitä mediumina määrittäväksi elementiksi: ”Pelit pohjimmiltaan käsittelevät tilallisia representaatioita ja niistä suoriutumista, ja tästä syystä pelit voidaan myös luokitella sen pohjalta, kun ne representoivat – tai toteuttavat – tilan” (Aarseth 2000, 154). Aikaa sen sijaan ole aina edes nähty pelisuunnitteluun vaikuttavana elementtinä (vrt. Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca 2008, 120). Tästä huolimatta esimerkiksi erilaiset ajan kulun ”nopeuttamiseen” tai tiivistämiseen liittyvät ratkaisut peleissä ovat nimenomaan suunnittelijoiden tekemiä valintoja. Havainnollinen esimerkki

59 Viitataan tässä kertomuksen määritelmiin seuraavissa lähteissä: Genette 1980, 30; Rimmon-Kenan 1983, 8; Prince 1987, 59; Margolin 2003, 284; ja Ryan 2004, 14.

tästä *Skyrimissa* on matkustaminen erilaisten jo löydettyjen lokaatioiden välillä yksinkertaisesti nopeaksi matkustamiseksi (*Fast Travel*) nimetyllä tavalla, joka käytännössä muistuttaa pelihahmon ”teleporttaamista” paikasta toiseen latausruudun kautta (ks. latausruudusta esimerkkinä kuva 8). Tällöin pelaaja valitsee maailmankarttanäkymästä (ks. kuva 4) kursorilla kohteen, johon hän haluaa pelihahmonsa matkustavan. Matkustaminen tapahtuu ”todellisessa ajassa” käytännössä välittömästi, mutta ”pelimaailman ajassa” aikaa kuluu saman verran kuin pelattavan hahmon kävellessä taittama matka olisi vienyt. Näin ollen kohteeseen pääseminen saattaa kestää kauemmin fiktiivisen maailman ajassa kuin jos pelaaja olisi päättänyt ohjata hahmonsa sinne juosten.



Kuva 4. *Skyrimin* maailmankarttanäkymä. Erilaiset kohteet (kuten leirit, kylät, linnoitusten pääkaupungit, satamat ja niin edelleen) on merkitty kartalle eri tyyppisillä ikoneilla. Näkymää voi vaihdella, käännettä ja zoomata tarpeen mukaan. Lähde: elderscrolls.wikia.com.

Tilallisuuden ja tilallisista representaatioista suoriutumisen korostaminen tuovat muutkin, niin sanottuun perinteiseen painettuun kirjallisuuteen liitetyt konventiot ja odotukset, jotka medioidenvälisessä fiktiivisten maailmojen tutkimuksessa on tunnistettava. Eskelinen (2012, 70–71) on listannut näitä konventioita ja odotuksia tarkastellessaan kybertekstien poetiikkaa. Ensinnäkin kaunokirjallisuuden käyttäjät *voivat* helposti lukea tekstin kokonaisuudessaan, sillä tähän ”päämäärään” liittyvät haasteet ovat luonteeltaan tulkinnallisia. Toiseksi lähtöoletuksena on se, että käyttäjien *tulisi* lukea teksti kokonaisuudessaan, jotta he kykenisivät täydellisesti ymmärtämään sen ja tulkitsemaan sitä. Kolmanneksi kaunokirjallisuudessa se piste, jossa teksti kokonaisuudessaan on luettu, on myös lukemisen päätepiste. Neljänneksi täsmälleen sama teksti on

aina mahdollista lukea uudelleen, sillä sen merkitsijät eivät muutu lukukertojen välillä tai niiden aikana. Viidenneksi tapa, jolla teksti luetaan, ei vaikuta sen merkkien materiaaliin jonoihin. Jos näitä ennako-oletuksia tai konventioita sovelletaan digitaalisten roolipelien (tai oikeastaan minkä tahansa tyyppisten roolipelien) käyttöprosessiin, ne korostuvat entisestään. *Final Fantasy VII:n* tai *Skyrimin* kaltaisten pelien tekstiä ei ole mahdollista käydä läpi kokonaisuudessaan, ainakin jos kokonaisuudeksi käsitetään se laaja informaatiomäärä, joka rakentaa pelin maailmaa ja sisältää esimerkiksi algoritmisarjat, jotka määrittävät pelikoneen kontrolloimien hahmojen reaktiot. Tähän laajaan informaatiomäärään viitataan pelitutkimuksessa mekaniikan käsitteellä, kun taas dynamiikka sen sijaan kuvaa tapaa, jolla peliä aktuaalisesti pelataan mekaniikan pohjalta. Dynamiikka siis käsittää esimerkiksi tapahtumat, jotka tapahtuvat, tai voivat tapahtua pelin aikana pelaajan kokemalla tavalla. (Ks. Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca 2008, 38–39.) *Final Fantasy VII:ssä* hyvä esimerkki tästä ovat vaikkapa pelattavien hahmojen kohtaamat viholliset, joiden hyökkäävää käyttäytymistä määrittävät pohjimmiltaan monimutkaiset algoritmit. Pelaaja kuitenkin näkee koodirivien sijasta esimerkiksi vihollisotilaan tai fantastisen olennon, kuten edellä kuvassa 2 esiintyvän Jenovan.

Pelitutkimus painottaa ymmärrettävistä syistä käyttäjän ja järjestelmän välistä vuorovaikutusta, kun taas kirjallisuudentutkimuksessa tämän tyyppinen prosessi usein häivyytyy. Yksi syy tähän lienee se, että kaunokirjallisuuden tarjoamat haasteet ovat Eskelisen havainnon mukaisesti tulkinnallisia eivätkä yhtä ”konkreettisia” kuin vaikkapa *Final Fantasy VII:n* taistelut tai erilaiset puzzleiksi kutsutut ongelmanratkaisutehtävät, jotka tekevät ”representaatiosta suoriutumisesta” juuri konkreettisempaa. Vuorovaikutus kirjallisen teoksen kanssa on myös ruumiillisesti passiivisempaa kuin digitaalisten pelien kohdalla: lukijan silmät liikkuvat tekstiä pitkin ja nykyään edes kirjaa fyysisenä esineenä ei ole pakko pitää käsissään vaan tekstin voi lukea esimerkiksi tietokoneen näytöltä.⁶⁰ Digitaalisten pelien tarjoamien haasteiden konkreettisuus ei kuitenkaan tarkoita sitä, etteivätkö ne haastaisi tai aktivoisi pelaajiaan myös muilla tavoilla, eikä teoksen ja käyttäjän suhdetta saa kirjallisuudessakaan unohtaa. Tätä suhdetta hahmottelen teoksen käytön dynamiikan avulla. Tämä painotus on syy siihen, miksi käytän myös kaunokirjallisuuden lukijasta nimitystä käyttäjä: se korostaa lukijan aktiivista roolia suhteessa tekstiin, toisin kuin esimerkiksi lukijan kutsuminen vastaanottajaksi.

60 Kirjallisuuden ”ruumiillisesta” vastaanotosta puhuttaessa on toki huomioitava myös se, että kieli heijastelee ihmisen kokemusta maailmassa olemisesta tilaan ja aikaan sijoittuneena ruumiina sekä se, että kielellisen esityksen lukeminen voi herättää lukijassa vahvoja ruumiillisia reaktioita (kuten kylmiä väreitä selkäpiissä pelon myötä). Palaan näihin kysymyksiin tarkemmin luvussa 12.

Kirjallisuudentutkimuksen saralla kognitiivinen narratologia sekä erilaiset kontekstit huomioiva tutkimusote ovat tarjonneet uusia keinoja käyttäjän aktiivisen roolin painottamiseen fiktiivisten maailmojen tarkastelun yhteydessä. Palmer on osaltaan aloittanut tämän työn *Fictional Minds* -teoksessaan (2004). Hän (mt. 34) erottelee kolme lukemisen – eli pääsyn fiktiiviseen maailmaan – sisältämää tasoa. Ensimmäinen näistä on lähdetaso (*source domain*) eli todellinen maailma, jossa käyttäjä prosessoi tekstin ja toinen kohdetaso (*target domain*) eli tarinamaailma, joka muodostaa käyttäjän prosessoinnin tuotteen. Kolmas taso on tekstuaalisten keinojen järjestelmä, joka laukaisee erilaista käyttäjäkohtaista todellisen maailman tuntemukseen liittyvää tietoa käyttäjän lähdetasolta kohdetasolle heijastavalla tavalla. Huomionarvoinen ongelma Palmerin mallissa on se, että maailmojen vuorovaikutus näyttäisi hänen mukaansa toimivan ainoastaan yhteen suuntaan samaan tapaan kuin edellä esittelemässäni Frascan ajatuksessa simulaatiosta: lähdetasolta kohdetasolle keinojen kautta. Juul (2005, 168) sen sijaan on huomionut tarkastellessaan pelin fiktiivisten maailmojen suhdetta todelliseen maailmaan, että sen lisäksi, että fiktiivinen maailma on riippuvainen todellisesta maailmasta esimerkiksi siellä tehtyjen valintojen puolesta, fiktiivinen maailma ohjaa pelaajaa tekemään tiettyjä oletuksia todellisessa maailmassa tehtävän toiminnan suhteen. Tästä Juul johtaa käsityksensä siitä, että säännöt ovat ”totta” (*real*), sillä ne viittaavat pelaajan todellisessa maailmassa tapahtuvaan toimintaan. *Final Fantasy VII*:ssä hyvä esimerkki Juulin tarkoittamasta toiminnasta ovat erilaiset strategiat, joihin käyttäjä voi turvautua voittaakseen esimerkiksi taistelun Jenova-hahmon ”Life”-ilmiasua (ks. kuva 2 edellä) vastaan. Konkreettiseksi tämän tekevät pelin läpipeluuoppaat, joissa mahdollisia strategioita voidaan kuvata esimerkiksi näin:

If you took our advice earlier and equipped someone with the Water Ring then this battle has essentially been won already as Jenova*LIFE only attacks with Water Elemental attacks.

You can learn Aqualung on your new Enemy Skill if someone has it equipped. Other than this you have no reason to stretch this battle, so pummel Jenova with Bahamut, Odin, Kjata and Beta. Stay away from Aqualung as it'll only heal her.

In case you hadn't equipped the Water Ring, an alternative strategy would be to cast Magic Hammer on Jenova*LIFE three times to fully deplete her MP, rendering her completely vulnerable. Just make sure you don't cast Magic Hammer if she's under the protection of the Reflect spell. If that's the case, DeSpell this first.⁶¹

Juulin luokittelun perusteella voitaisiin sanoa, että esimerkiksi väite ”Jenova on Planeetan ulkopuolelta tullut paha olento” on fiktiota siinä mielessä, että se on totta ainoastaan *Final Fantasy VII*:n fiktiivisessä maailmassa, mutta väite ”Jenovan ’Life’-ilmiasun voi voittaa tyhjentämällä sen

61 Tässä lainattu läpipeluuopas on nimimerkin ”Absolute Steve” GameFaqs-sivustolla julkaisema opas, joka löytyy kokonaisuudessaan osoitteesta <http://www.gamefaqs.com/ps/197341-final-fantasy-vii/faqs/45703>.

varaston manapisteistä” olisi totta, koska se viittaa käyttäjän todellisen maailman toimintaan. Tällaisen eron kuvaaminen pelkästään fiktion ja toden käsitteillä on kuitenkin ongelmallista, sillä *Final Fantasy VII:n* säännöillä on merkitystä ainoastaan pelin fiktiivisen maailman sisäpuolella ja suhteessa siihen kaiken kaikkiaan. Yhtä laillahan voi sanoa, että *Perdido Street Stationin* lukuprosessin aikana syntyvät tulkinnat ovat totta, koska niiden tekeminen on todellisessa maailmassa eli Palmerin lähdetasoksi kutsumalla alueella tapahtuvaa toimintaa. Keskeinen havainto Juulin erottelussa onkin se, että fiktiivinen maailma aktualisoituu käyttöprosessissa, ja tämä pitää paikkansa myös esimerkiksi kaunokirjallisuuden kohdalla.

Juulin lähestymistapa fiktiivisen maailman ja todellisen maailman suhteeseen pohjautuu osaltaan ”kahden erillisen skeeman väliseen yhteyteen tai projektioon (*projection*), jossa fiktiivinen aika ’heijastuu’ todelliseen aikaan” (Juul 2005, 143). Drachen ja Hitchens (2009, 171) ovat todenneet, että siinä missä ei-digitaalisten pelien aikaa määrittää loogisuus (eli pelitapahtumien järjestyksen määrittäminen), digitaalisissa peleissä aikaa käytetään usein ”tasapainottavana työkaluna”. Ei-digitaalisissa peleissä, kuten vaikkapa *Call of Cthulhu* -klassikkoon pohjautuvassa *Arkham Horror* -lautapelissä (1987, Richard Launius), jokainen pelivuoro on jaettu viiteen vaiheeseen, jotka määrittävät pelaajien toimien kulun tarkalleen ja näin vaikuttavat mekaniikan ohella myös sisältöön eli pelitapahtumiin. Digitaalisten pelien yhteydessä keskeistä sen sijaan on huomion kiinnittäminen siihen, kuinka fiktiivistä aikaa manipuloidaan suhteessa pelaajan aikaan. Tätä kysymystä on ensimmäisenä laajemmin käsitellyt juuri Juul, joka puhuu ”pelaamisen ajasta” (*play time*) ja ”tapahtumien ajasta” tai ”fiktiivisestä ajasta” (*event time; fictional time*) (ks. esim. Juul 2005, 142).⁶² Näistä edellinen tarkoittaa ”todellisen maailman” aikaa, jonka pelaaja käyttää pelaamiseen, ja sen voi rinnastaa esimerkiksi lukemiseen käytettävään aikaan. Jälkimmäinen puolestaan kuvaa aikaa, joka kuluu pelin maailmassa pelin aikana. *Skyrimissäkin* yhden parin tunnin mittaisen pelisession aikana fiktiivisessä maailmassa voi kulua useita päiviä, jopa viikkoja. Pelaamisen ajan ja fiktiivisen ajan välinen suhde voi vaihdella hyvinkin paljon digitaalisesta pelistä toiseen: abstrakteissa peleissä ja reaaliaikaisissa strategiapeleissä ne ovat käytännössä yhteenkietoutuneita, kun taas monissa fiktiivisen pelimaailman historiaa taustoittavissa peleissä voidaan tiivistää vuosisatojakin muutama minuuttiin. *Skyrimissä* nopean matkustamisen ohella esimerkkejä fiktiivisen ajan tiivistämisestä suhteessa todelliseen aikaan ovat nukkuminen ja odottaminen. Toisaalta pelissä fiktiivisen maailman aikaa voi myös hetkellisesti hidastaa ”Slow Time” -huudolla.

62 Myös Eskelinen (2004, 39) on tehnyt samantapaisen erottelun käyttäjän ajan (*user time*) ja tapahtumien ajan (*event time*) välille. Tässä erottelussa käyttäjän aika kuvaa aikaa, joka pelaajalta kuluu tiettyjen toimien toteuttamiseen, kun taas tapahtumien aika on ajanjakso, joka koostuu pelin tapahtumista. Keskeinen ero Eskelisen ja Juulin erottelujen välillä on kuitenkin se, että Eskelisen käsitteet kuvaavat yhteen skeemaan pohjaavaa ajallista kestoa (*duration*).

Käyttäjän ”todellisen maailman” ja ”fiktiivisen maailman” välistä suhdetta hahmotettaessa keskeistä on tilallisuuden huomioiminen ajallisuuden rinnalla. Aarsethin pelejä mediumina koskevan määritelmän ohella johdannossa mainitsemani Huizingan taikapiirin käsite nostaa tilallisuuden esiin, sillä sen mukaan peli sijoittuu ”todellisesta maailmasta” erillisen alueen sisäpuolelle, ikään kuin omaan aikaansa ja paikkaansa. Osittain tästä johtuen tilaa on pelien ja pelaamisen yhteydessä käsitelty nimenomaan ”erilaisten tilojen” rajankäynnin ja yhteensulautumisen kautta, jolloin ”todellisen maailman” ja ”pelimaailman” välinen suhde on noussut keskeiseksi kiinnostuksen kohteeksi. Aihe on ollut erityisen suosittu roolipelitutkimuksessa, jolloin tilallisuus on liitetty myös erilaisten identiteettien määrittelyyn ja rakentamiseen ja ”sosiaaliin maailmoihin”, kuten esimerkiksi Gary Alan Fine on *Shared Fantasy* -klassikossaan (1983) tehnyt (ks. esimerkkeinä myös Copier 2007; Klasturp 2009). Fiktio tilallisuuden tarkastelu on kuitenkin ulotettava esitetyn maailman fyysisten tai esitettyjen ympäristöjen sekä sosiaalisten maailmojen analysoinnista myös todellisessa maailmassa elävän käyttäjän ja fiktiivisen teoksen välisen vuorovaikutuksen tasolle.

Tältä kannalta tilallisuuteen sisältyvät nekin piirteet, jotka Zoran (1984, 314) huomioi argumentoidessaan juonen ”ajallista rakentumista” vastaan: reitit, liike, suunnat, tilavuus ja etenkin samanaikaisuus. Ongelmallisuus Juulin fiktion ja toden suhdetta käsittelevässä mallissa ei kenties liity niinkään hänen esittämäänsä ajatukseen vaan pikemminkin käytettyihin termeihin tai ilmauksiin: hänen mukaansa todellisten sääntöjen ja fiktiivisen maailman välinen vuorovaikutus tekee digitaalisista peleistä puoliksi tosia (*half-real*). Puolittaisuuden sijaan olisi nähdäkseni puhuttava **samanaikaisuudesta**. Rune Klevjer (2002) esimerkiksi on todennut, että käyttäjän ja (tieto)koneen välinen kyberneettinen takaisinkytkentöjen silmukka (*feedback loop*) on samanaikaisesti toiminnan representaatio pelin fiktiivisessä maailmassa. Tämä tarkoittaa sitä, että pelin tapahtumalla on kaksinkertainen funktio: se on samanaikaisesti konfiguraatiivinen ja representoiva, se sijaitsee samanaikaisesti materiaalisella ja semanttisella tasolla ja se viittaa samanaikaisesti sekä koneeseen että fiktiiviseen maailmaan. Kaunokirjallisuudessa tällainen prosessi on abstraktimpi siinä mielessä, että lukija ei konkreettisesti toimi fiktiivisessä maailmassa, mutta dynamiikka on yhtä lailla ”luoppaava”.

Toinen samanaikaisuuteen liittyvä kysymys on tapa, jolla pelien fiktiiviset maailmat ovat yhtä aikaa ”aktuaalisesti tutkittavia” ja ”mentaalisesti kuviteltuja” (vrt. Klasturp 2009). *Final Fantasy VII:n* ja *Skyriminkin* maailmat ovat siis jotakin, jossa käyttäjä voi todellisessa maailmassa tapahtuvan

toiminnan (kuten ohjaimen nappien painamisen) kautta navigoida ja toimia, mutta myös jotakin, jota käyttäjä aktiivisesti kuvittelee ja täydentää. Kaunokirjallisuus ei tee Palmerin lähde- ja kohdetasoinen nimittämien tasojen välisestä vuorovaikutuksesta yhtä näkyvää kuin se on digitaalisissa peleissä, mutta on tärkeää huomioda, että sekä kirjallisuuden että digitaalisten pelien dynamiikka pohjautuu perustavanlaatuisella tavalla lineaariselle prosessille, ”todellisen maailman ajassa” tapahtuvalle toiminnalle. Peräkkäisyys (*sequentiality*) onkin nimetty vahvimaksi kerronnalliseksi linkiksi verbaalisten ja visuaalisten representaatioiden välillä, ja se synnyttää ”kehittyvän rakenteen, diegeettisen kokonaisuuden” (vrt. Cohen 1979, 92). Näin ollen *Final Fantasy VII:n* ja *Skyrimin* kaltaisten pelienkin on mahdollista synnyttää eräänlainen illuusio koherentista kokonaisuudesta siitä huolimatta, että kaikkea niiden sisältämää informaatiota ei ole yhdellä ja samalla pelikerralla mahdollista käydä läpi. Tällaisen kokonaisuuden synty ei kuitenkaan tarkoita sitä, että niiden rakenteen tulisi olla lineaarinen siinä mielessä kuin Costikyan (2008, 6) puhuu ”rajoitteiden järjestelmästä”. Kaiken kaikkiaan on korkea aika horjuttaa pelkästään ajallisuuteen, toimintaan ja tapahtumien kausaalisuuteen pohjautuvien määritelmien valta-asemaa ja pohtia, millaisia merkityksiä tilalla ja paikalla fiktiossa on. Lyhyesti sanottuna juonen tai varsinkaan kertomuksen määrittelemisen pelkästään ajallisten määreiden tai erilaisten tekstuaalisten piirteiden kautta ei riitä. Maailmallisuus ja tilallisuus voivatkin käsitteinä tarjota pohjan sellaiselle analyysille, jossa teosten ymmärtämistä jonakin muuna kuin yksinkertaisina lineaarisina jatkumoina voidaan tarkastella.

6.2 Simulaatio, tarina ja maailmallisuus

Edellä lainaamani Palmerin tapa käsittää lukemisen dynamiikka maailman prosessointina lähdetasolta kohdetasolle muistuttaa, kenties hieman yllättävästi, Frasca:n ajatusta simulaation toiminnasta: ”Simulaatio tarkoittaa jonkin (lähteenä olevan) järjestelmän mallintamista toisen järjestelmän kautta niin, että se säilyttää jollekulle jotakin alkuperäisen järjestelmän käyttäytymistä” (Frasca 2003, 223). Frasca ottaa itse artikkelissaan esimerkiksi työntekijälakon, jonka erilaisia lopputuloksia pelaaja voisi simulaatiopelin kautta tutkia. Palmerin erottelemista tasoista Frasca:n simulaatioteorian erottaa tietenkin se, että simulaatiossa pelaaja voi konkreettisesti vaikuttaa simuloitujen objektien käytökseen. Lentosimulaattoria esimerkiksi Frasca kuvaa ”koneeksi, joka tuottaa merkkejä niiden sääntöjen mukaan, jotka mallintavat oikean lentokoneen toimintaa” (Frasca mt.). Tällä hän pyrkii kuvaamaan tapaa, jolla esimerkiksi kaunokirjallisuus ja digitaaliset pelit eroavat toisistaan, ja nähdäkseni hänen kuvauksensa tavoittaakin yhden keskeisen piirteen kirjallisuuden ja digitaalisten pelien dynamiikan eroavaisuudesta. Muilta osin Frasca:n tarkastelu

simulaation ja ”kertomusten” eroista kuitenkin kompastuu perinteiseen kaksijakoiseen malliin tarinasta ja kerronnasta, jota jo edellä lyhyesti käsittelin. Frasca pohjaa oletukseen siitä, että esimerkiksi kaunokirjallisuuden merkitykset olisivat hänen *narrauthor*-nimityksellä kutsumiensa tekijöiden ennalta määäämiä ja toteaa: ”Kertomusten tekijöillä [...] on vain yksi luoti aseessaan – kiinteä tapahtumasarja” (Frasca mt.). Artikkelinsa loppuviitteissä Frasca vielä tarkentaa käsitystään tällaisesta kiinteästä tapahtumasarjasta toteamalla, että kyseessä on ”aktuaalisten tapahtumien sarja”.

Ilmaus ”aktuaalisten tapahtumien sarja” nostaa havainnollisella tavalla esiin tarinaan ja kerrontaan perustuvan jaottelun ongelman, joka liittyy näkemykseen siitä, että tarina vastaisi jonkinlaista kausaalista logiikkaa, johon kertomus muotona pohjaa. *Final Fantasy VII:n* ja *Skyrimin* kaltaiset digitaaliset pelit tietenkin jo itsessään tekevät ajatuksen tarinasta jonkinlaisena kaiken taustalla piilevänä ”oikeana” tai edes luonnollisena tapahtumien kulkuna kyseenalaisen. Pelin mekaniikka sisältää valtavan määrän potentiaalisuuksia, joista yksi ei ole sen ”todempi” kuin toinenkaan. Onkin kiinnostavaa, että vaikka sekä Frasca että Eskelinen (ks. esim. 2012) ovat jo pitkään kritisoineet monia perinteisiä narratologisia kysymyksenasetteluja ja termejä, he tyytyvät strukturalistisiin käsityksiin kertomuksen toiminnasta. Toki osaltaan he varmasti ovat tehneet näin osoittaakseen, ettei peleissä voi tai tarvitse olla kertomuksia. Tarinan käsitteen ongelmallisuus suhteessa kerrontaan on silti mahdollista osoittaa kaunokirjallisinkin esimerkein. Walsh on tarttunut tähän teoreettiseen ongelmavyöhytyyn ja toteaa kerronnan jättämistä aukoista:

Jopa kaikkein tungettelevimman romaanikirjailijan on jätettävä paljon implisiittiseksi, ja ei-kielellisissä medioissa käsitys eksplisiittisen kausaalisista suhteista on lähes käsittämätön. Tämän tyyppinen lukijalta vaadittu tulkinnallinen toiminta ei suinkaan riisu diskursiivista pintaa pois paljastaakseen sen alla piilevän kertomuksen tapahtumien luontaisen logiikan yksityiskohdat; päinvastoin, kyse on kertomuksen täydentämisen prosessista. (Walsh 2007, 60.)

Kausaalinen selitys, joka joko annetaan kerronnassa tai on pääteltävissä sen pohjalta, ei siis herätä piilevää, kerronnasta itsenäistä logiikkaa vaan tuottaa sen. Tarina ei edellä kerrontaa vaan on sen luomisen ja ymmärtämisen synnyttämä konstruktio (Walsh mt. 66). Vaikka kirjallisuuden ja digitaalisten pelien merkit vastaanotetaan käytön aikana peräkkäisinä ajassa, vuorovaikutuksen aikana syntyvä konstruktio ei ole lineaarinen. Omana pyrkimyksenäni on jäsentää tätä syntyvää konstruktiota tarinamaailman (*storyworld*) käsitteellä, vaikka se käytännössä on (lähes) saavuttamaton. Tarinamaailma on aina keskeneräinen työ, *work in progress*, jota jälkikäteen on vaikeaa tavoittaa. Herman (2002, 264) yhtä lailla on painottanut sitä, että kertomukset vihjaavat vastaanottajaansa ”tilallistamaan tarinamaailmoita”. Jo tapahtumien tekojen ja tapahtumien

raportoimisen sijaan voidaan puhua maailman, jolla on tietynlainen tilallinen rakenne, hahmottelemisesta.

Hermanin näkemys yhtäältä kyseenalaistaa kertomuksen määrittämisen ensisijaisesti puheaktin, kertojan suorittaman toiminnan kautta. Toisaalta se nostaa esiin myös sen, kuinka vaikeaa tilaa käsitteenä on määritellä: tilallisen rakenteen esittäminen ei nimittäin edellytä sitä, että kaikenlainen fiktio ”loisi” Bas-Lagin tai *Skyrimin* Tamriel-manteretta ympäröivän Nirnin tyyppejä valtavia maailmoita, jotka toisin sanottuna ovat tiloja sanan varsinaisessa merkityksessä. Tästä syystä fantasiafiktio tietyllä tavalla tuokin maailmojen normaalisti näkymättömät ulottuvuudet, maailmojen itsensä kirjaimellisen ”maailmallisuuden”, esiin (vrt. McHale 1992, 246). Minkä tahansa fiktiivisen teoksen ymmärtäminen voidaan silti metaforisessa mielessä käsittää maailman konstruomisena tilallisine ulottuvuuksineen, kuten kielitieteilijä Werth on huomionut. Hänen mukaansa kielen käyttäminen edellyttää, että se tehdään tietyn tilanteen kontekstissa. Tämän lisäksi sen edellytyksenä on tietyn käsitteellisen ymmärryksen alue, jonka kielellisen esityksen tuottaja ja käyttäjä(t) konstruoivat yhteisesti. Edellinen on välitön tilanne, jota Werth nimittää diskurssimaailmaksi (*discourse world*) ja jälkimmäinen tekstimaailma (*text world*). (Werth 1999, 17.) Tekstimaailmateoria ottaa siis huomioon sen, että varsinainen välitön esityksen tai teoksen käyttötilanne on erotettava sen tuottajan tai tuottajien ja käyttäjien enemmän tai vähemmän jakamasta luomuksesta. Sen käsitteellistäminen ”maailmaksi” tuottaa yhdenlaisen käyttökelpoisen operationaalisen metaforan. Tässä mielessä se tulee lähelle mahdollisten maailmojen poetiikkaa.

Kirjallisuudentutkimuksen ohella Werthin teoria on lähtökohdaltaan hyödyllinen myös roolipelien tutkimukselle, vaikkei digitaalisten pelien maailmoja ei luodakaan (ainoastaan) verbaalisesti. Fiktiivisen maailman diskursiivista luomista ei tulekaan nähdä pelkkänä puheaktina tai raportoisena, vaan ”yhteisen luomuksen” neuvottelemisena (*navigation*) erilaisin keinoin. Tässä vuorovaikutteisessa neuvottelussa tilalliset ulottuvuudet ovat yhtä tärkeitä kuin ajallisetkin, mutta ne unohtuvat helposti siksi, että neuvottelun päätyttyä ihmisen muisti säilöo yhden tarinalinjan, joka keskittyy konkretiaan ja painottaa muutamia hätkähdyttäviä tapahtumia (vrt. Kahneman 2011, 199). On tärkeää pitää mielessä myös se, että neuvotteluprosessi voi olla niin nopea, että käyttäjän välitön kokemus (valitseminen lukemattomista vaihtoehdoista) ja muisto (yksi toteutunut vaihtoehto) sulautuvat. Tämä on keskeinen syy myös edellä mainitsemaani tarinamaailman tavoittamattomuuteen. Käyttäjän voi olla mahdotonta hahmottaa niitä mahdollisuuksia, jotka eivät lopulta jääneetkään voimaan: esimerkiksi *Perdido Street Stationin* lukijan voi olla jälkikäteen hankalaa muistaa, mitä hän ajatteli Linin ulkonäöstä ennen sen tarkempaa kuvausta. Tällä

perusteella tarinamaailma myös eroaa tarinasta, vaikka Walshia seuraten pidän myös jälkimmäistä tulkinnan tuloksena enkä aktuaalisena tai muutoin loogisena tapahtumien (tai motiivien) sarjana. Tarina on kuitenkin enemmän lopputulos kuin tarinamaailman kaltainen välivaihe, jossa mitkä tahansa potentiaalisuudet ovat vielä aktualisoitavissa.

Maaillmallisuuden korostaminen haastaakin perinteisen ajatuksen juonen teleologisuudesta: sen, että tapahtumien merkitys määräytyy toiminnan päämäärän ja lopputuloksen mukaan ja vasta, kun loppu saavutetaan, merkitykset syntyvät. Fiktiiviset teokset eivät avaudu pelkästään lineaarisesti, vaikka esimerkiksi lukeminen ja pelaaminen ”todellisen maailman ajassa” lineaarisia prosesseja ovatkin. Catherine Emmott on todennut kaunokirjallisuuden osalta osuvasti: ”Jokaisen tekstin lauseen ajan lukijan tieto fiktiivisestä kontekstista myötävaikuttaa lauseen merkityksen tulkintaan ja, päinvastoin, jokaisen lauseen sisältö pakottaa lukijan päivittämään mentaalista representaatiotaan fiktiivisestä maailmasta” (Emmott 1997, vii). Tämän vuoksi niin ”aktuaalinen maailma” kuin ajatus aktuaalisesta tapahtumasarjastakin ovat pohjaoletukseltaan yhtä lailla ongelmallisia. En silti tarkoita sitä, että kaikki maailmat tulisi nähdä yhtä lailla todellisina tai yhtä lailla virtuaalisina. Yksi etenkin Ryanin eteenpäin viemän mahdollisten maailmojen poetiikan vahvuuksista piilee siinä, että se korostaa aktuaalisen ja virtuaalisen vuorovaikutusta fiktiivisten teosten ja niiden rakentamien maailmojen ymmärtämisessä. Tällaisen lähestymistavan avulla voidaankin havainnollisella tavalla nostaa esiin virtuaalisten konstruktioiden – kuten unien, uskomusten, toiveiden, pelkojen ja suunnitelmien – verkosto, joka paitsi motivoi fiktiivisessä maailmassa tapahtuvaa toimintaa, myös valottaa sitä, kuinka käyttäjä ymmärtää teosta muutenkin kuin aktuaalisiksi hahmottuvien asioiden pohjalta.

Toisaalta Ryanin mahdollisten maailmojen poetiikan pohjalta esittämä oletus siitä, että tietyn maailman valitseminen aktuaaliseksi pohjautuu maailman konstruoivan tahon auktoriteettiin, on sekin riittämätön. Frascan ajatus simulaation toiminnasta koneena, joka tuottaa merkkejä tiettyjen sääntöjen mukaan osoittautuukin hyödylliseksi maailmojen aktuaalisuuden hahmottamisessa, jos se liitetään dynamiikan hahmottamiseen. Sen pohjalta voisi ajatella, että mekaniikka, valtava informaatiomäärä, sisältää juuri valtavan määrän potentiaalia tuottaa merkkejä tiettyjen sääntöjen mukaan, jotka mallintavat pelin fiktiivistä maailmaa. Näin ollen esimerkiksi *Final Fantasy VII:n* kaltainen digitaalinen roolipeli sisältää lukemattoman määrän erilaisia mahdollisia maailmoja, ja pelin dynamiikka voidaan osaltaan nähdä näiden maailmojen tai mahdollisuuksien aktualisoimisena. Huomionarvoista on se, että maailma aktualisoituu juuri teoksen ja käyttäjän välisessä vuorovaikutuksessa. Toisin kuin kaunokirjallisuus, digitaaliset pelit voivat siis Perryn

ajatusta mukaillen aktivoida komponenttiensa erilaiset vaihtoehtoiset potentiaalisuudet. Samaa lähestymistapaa voidaan kuitenkin soveltaa myös kaunokirjallisuuteen tarinamaailman käsitteen kautta: lukiessaan kaunokirjallista tekstiä lukija jatkuvasti konstruoi ja punnitsee erilaisia maailmoja vastakkain ja suhteessa toisiinsa turvautuen erilaisiin strategioihin, joista tekijän auktoriteetin pohtiminen ei suinkaan ole ainoa.

6.3 Reitit, linjat ja tilallisuus

Mentaalisten mallien ja representaatioiden liiallinen korostaminen voi viedä fiktion tarkastelua turhankin metaforiseen suuntaan ja vetää huomion pois muilta fiktion käytössä vaikuttavilta merkityksellisiltä puolilta. Maailmojen kaltaisten konstruktioiden käyttämistä pohjana fiktiona tarkasteltaessa onkin tältä kannalta kritisoitu: Walsh esimerkiksi argumentoi niitä vastaan sillä, että hänen mukaansa ”’maailmaksi’ kutsuttu kokonaisuus ei sisällä minkäänlaisia järjestämisen periaatteita [...] joiden mukaan erityisen kerronnallista materiaalia sjuzetin manipuloitavaksi voitaisiin rajata” (Walsh 2007, 53). Walshin kritiikki nostaakin aiheellisesti esiin sen, että vaikka kaunokirjallisuuden ja digitaalisten pelien kaltaiset teokset voivat luoda maailman kaltaisia konstruktioita, ne eivät yksinään selitä sitä, kuinka kerronnallista materiaalia ”rajataan”. Yksi mahdollinen rajauskeino on inhimillinen kokemus ja sen esittäminen, joita korostava Fludernik ”eliminoi” juonen kertomuksen määritelmästä: ”Mallissani voi siis olla juonettomia kertomuksia, mutta kertomuksia ei voi olla ilman jonkinlaista inhimillistä (antropomorfista) kokijaa jollakin kerronnallisella tasolla” (Fludernik 1996, 13). Teoksensa *Towards a 'Natural' Narratology* aluksi Fludernik määrittelee kertomuksen käsitteen uudelleen kokemuksellisuuteen (*experientiality*) ja ihmiskokemuksen esittämiseen keskittyen.

Toisaalta antropomorfisen kokijan sijoittaminen ”jollekin kerronnalliselle tasolle” voidaan ymmärtää myös Walshin (2007, 104) tavoin kertomuksen representaatioista riippuvaisen luonteen kautta, joka väistämättä olettaa kertomuksen muodostumiselle niin artikulaatioprosessin kuin mediuminkin. Tämä tarkoittaa juonen kaltaisen rakenteen muodostumista – ainakin jos juonen ymmärtää Brooksin (1984, 12) tavoin ajallisen peräkkäisyyden kautta muodostuvien merkitysten rakenteena tai rakenteellisena operaationa, jonka ajallisina sarjoina kehittyvät merkitykset vastavuoroisesti saavat aikaan tai tekevät väistämättömäksi. Kokijan sijoittaminen tarkoittaa jonkin aikaan **ja paikkaan** sidotun position konstruoimista, ja ajallisen peräkkäisyyden hahmottamista suhteessa tuohon positioon. Ajallinen peräkkäisyys on aina läsnä etenkin kaunokirjallisuuden kaltaisen median käytössä. Lisäksi siitä huolimatta, että Fludernik painottaa kokemuksellisuutta,

fiktion tilallisten ulottuvuuksien ja fyysisten, elettyjen ympäristöjen merkityksen tarkastelu puuttuvat hänen käsittelystään. Erilaiset tiivistelmät ja raportoivat osiot ovat hänen mukaansa ”tarinoiden selkäranka”, kun taas kokemuksellisuuden ytimessä on tunne *ajassa* liikkumisesta (niin sanottu ”nyt”-tunne) sekä antropomorfisen kokijan tilanteisiin reagointi, joka tekee rakenteesta dynaamisen (mt. 28–30). Kuitenkin silloin, kun tarkastellaan fiktiota kahtalaisesta lähtökohdasta, jossa kolikon toinen puoli on käyttäjän halu pyrkiä maailman sisäpuolelle, olisi korostettava sitä, että ”maailmassa olemisessa” aika ja tila ovat erottamattomia. Tämä erottamattomuus liittyy yhteen kaikkein perustavanlaatuisimmista ihmiskokemuksista, itsensä ymmärtämiseen tilaan ja aikaan sijoittuneena ruumiina.

Digitaalisissa roolipeleissä käyttäjä jakaa pelattavan hahmonsa position, joka ei ole sijoittunut pelkästään fiktiiviseen aikaan vaan myös tilaan. Avoimen maailman peliksi luokiteltavassa *Skyrimissa* pelaajan ja pelattavan hahmon välinen ajallis-paikallinen yhteys on oikeastaan ainoa pysyvä elementti pelikerrasta toiseen. *Final Fantasy VII*:ään verrattuna yhteys on hyvin tiivis, ja se ilmenee niin pelin mekaniikassa kuin sisällössäkkin. Mekaniikassa ja pelisuunnittelussa se konkretisoituu siten, että *Skyrimissa* ei ole lainkaan välianimaatioita tai muita osuuksia, jotka irrottaisivat pelaajan ja Dragonborniksi kutsutun pelattavan hahmon havaintokulmat täydellisesti toisistaan – ellei pelin karttanäkymää sitten halua pitää sellaisena (ks. kuva 4 edellä). Pelin sisällölliseen puoleen erottamattomuus puolestaan liittyy etenkin siksi, että *Skyrimin* pelattava hahmo on lähtötilanteeltaan ja -ominaisuuksiltaan lähinnä ”tyhjä taulu”, jota pelaaja voi ryhtyä kehittämään peräti kahdeksassatoista erilaisessa taidossa valittuaan ensin hahmolleen jonkin kymmenestä pelattavasta rodusta⁶³ ja muokattuaan hahmonsa ulkonäön mieleisekseen. Näin ollen *Skyrimissa* pelattava hahmo onkin esimerkiksi *Final Fantasy VII*:n hahmoja etualaistetummin pelaajan fiktiivisessä maailmassa vuorovaikuttamisen mahdollisuudet ja potentiaalin tiivistävä keinoitekoineen väline. Tästä huolimatta peli tarjoaa mahdollisuuden tehdä fantastisesta maailmasta totta, ja pohdin seuraavaksi lähtökohtia tähän.

Käyttäjän ja teoksen välisen vuorovaikutuksen kannalta digitaaliset pelit suurimmasta osasta muuta fiktiota erottava ominaisuus liittyy nimenomaan tilallisen kokemuksen konkreettisuuteen. Patrick Colm Hogan (2010, 248) on nostanut esiin neurokognitiivisen arkkitehtuurin standardin toisistaan erottamat kaksi tilallisen organisaation tapaa. Toinen näistä tavoista kartoittaa eri objektien sijaintia

63 Tamrielin eri provinseista syntyisin olevien ihmisrotujen ohella *Skyrimin* rotuihin lukeutuvat fantasiagenrestä tutut haltiat ja örkit, mutta lisäksi liskomainen Argonian-rotu ja kissaeläintä muistuttava Khajiit-rotu. Suurimmalla osalla rotuja on synnynnäiset taitonsa, voimansa ja ”bonuskykynsä”, jotka vaikuttavat jonkin verran siihen, kuinka helppoa tietyn tyyppisen hahmon (kuten vaikkapa velhon) kehittäminen eri rotujen edustajista on.

suhteessa toisiinsa, ja on riippumaton yksilön omasta sijainnista. *Skyrimin* kaltaisen digitaalisen pelin pelaajan on kyettävä hahmottamaan esimerkiksi tiettyjen esineiden sijainti suhteessa muuhun tilaan vaikkapa tietyn rakennuksen sisäpuolella. Toinen tilallisen organisaation tapa puolestaan on egosentrinen, ja se pitää lukua yksilön omasta tilallisesta sijainnista suhteessa muuhun maailmaan. Kun pelaaja ohjaa pelattavan hahmonsa tietyn rakennuksen sisäpuolelle, hänen on hahmotettava rakennus ja sen tilat suhteessa hahmonsa sijaintiin ja toimintamahdollisuuksiin. Tämä havainnollistaa hyvin sitä, kuinka *Skyrimin* kaltaisen digitaalisen pelin pelaajan on yhtäaikaaisesti kartoitettava niin pelin laajempaa fiktiivistä maailmaa erilaisine kiinnekohtineen kuin pelattavan hahmonsa sijaintia sen sisäpuolella – ja toisaalta myös osoittaa, ettei karttanäkymäkään oikeastaan erkaannu pelattavan hahmon positioista.

Kaunokirjallisuuden kohdalla voisi äkkiseltään ajatella, ettei lukijan egosentrinen tilan hahmottamisen tapa aktivoituisi ollenkaan: toiminnallista roolia, joka ”pakottaisi” lukijan pois todellisen maailman sijainnistaan vaikkapa sohvalla ei ole. Hogan (mt.) kuitenkin korostaa sitä, että ”kuvittelemisen jonkun henkilöhahmon näkökulmasta” fiktion yhteydessä ei sisällä ainoastaan objektiivista tilan rakentamista vaan egosentristä sijoittuneisuutta (*situatedness*). Ei olekaan yllättävää, että kaikki Miévilin Bas-Lag-romaanit ovat paitsi tilaorientoituneita, myös keskushenkilöidensä subjektiivisten kokemusten ympärille rakentuvia teoksia. Erityisen vahvasti tämä korostuu *Iron Councilissa*, jossa New Crobuzonin kaupunkivaltiota repivät niin sisäiset kuin ulkoisetkin konfliktit. Se on sodassa kaukaisen, maagisen Teshin kanssa, ja vaikeaan tilanteeseen pettyneiden kansalaisten katumellakat, mielenosoitukset ja lakot ovat jatkuvia. Teoksen keskushenkilöt ovat karismaattinen golemisti Judah Low ja häneen epätoivoisesti rakastunut nuorempi mies Cutter, jotka lähtevät kumppaniensa kanssa etsimään yli kaksikymmentä vuotta sitten crobuzonilaiselta armeijalta paennutta Rautaneuvostoa. Se on kapinallisten rautatietyöläisten höyryveturin ja sen vaunujen ympärille muodostama yhteisö, jota Judah on nuoruudessaan ollut luomassa ja joka etenee hetkeksikään pysähtymättä siirtämällä taakseen jääviä kiskoja eteensä. *Iron Councilin* pääjuonteena on tämän erilaisten henkilöiden tai olentojen muodostaman ryhmän etsintämatka. Legendaarisen Rautaneuvoston paluu voisi yhdistää New Crobuzonin erillisiksi joukoiksi hajautuneet kapinalliset yhdeksi, totalitaristisen hallinnon haastavaksi voimaksi, mutta onnistuminen tässä ei ole helppo tehtävä. Judahin ja Cutterin lisäksi romaanissa seurataan crobuzonilaista idealistista vallankumouksellista Ori Ciurazia, joka liittyy jäseneksi myyttisen Toron johtamaan ryhmään tavoitteenaan salamurhata kaupunkivaltion kiistelty pormestari Eliza Stem-Fulcher.

Iron Council rakentuu keskushenkilöidensä ympärille kolmena tarinalinjana. Kukin henkilöistä on kokemuksellisenä keskuksena ”omassa” tarinassaan eli tapahtumat ja teot nähdään ja koetaan pääosin heidän kauttaan. Ensimmäisen tarinalinjan keskiössä on Cutter, ja siinä kuvataan kerronnan nykyhetkessä Rautaneuvoston etsintäretkeä ja lopulta paluuta New Crobuzoniin. Havainnollinen esimerkki eri henkilöhahmojen toimimisesta kokemuksellisina keskiöinä ja tämän merkityksestä tilallisten ulottuvuuksien kuvaukselle on seuraava katkelma, jossa Cutterin näkökulmasta esitetään ”tiivistelmä” neuvostolaisten viestien kulkeutumisesta Bas-Lagin halki Judahille:

The messages had travelled by unknown routes. Fellid Forest to the sea, by boats to the Firewater Straits, Shankell and Myrshock, to Iron Bay and New Crobuzon. Or through byways in the hills, or through woods by paths hundreds of miles to the swamps below Cobsea. To Cobsea itself in the great plains. Or by air, or thaumaturgy, somehow making their ways at last to Judah Low.

And could you write back, Judah? Cutter thought. *You know they're waiting. Do they know you're coming? And how many of their messages were lost?* He saw austere gullies strewn with fragments of wax. Gusts sending scraps of encoded paper like blossom across the grassland. (IC, 117.)

Toinen *Iron Councilin* tarinalinjoista keskittyy Judahiin ja valottaa hänen ja Rautaneuvoston yhteistä menneisyyttä pitkän takauman keinoin. Kolmas, näistä kahdesta tilallisesti erillisin linja sijoittuu Cutterin tarinan kanssa samanaikaisesti New Crobuzoniin, jossa Ori juonii pormestarin murhaa ja koettaa elää Teshin kammottavien hyökkäysten keskellä. Lopussa nämä kolme linjaa yhdistyvät, kun Judah ja Cutter palaavat kertomaan Rautaneuvoston paluusta crobuzonilaisille vallankumouksellisille. Tällöin Cutter nousee keskiöön ja hän onkin teoksen lopussa henkilöistä ainoa, joka ei menetä henkeään. Jokainen Iron Councilin keskushenkilöistä myös assosioituu omaan yhteisöönsä, joissa kussakin vallitsevat omanlaisensa säännöt ja voimasuhteet: Cutter Bas-Lagin halki kulkevaan etsintäryhmään, Judah Rautaneuvostoon ja Ori Toron vallankumousryhmään.

Tämä kolmen tarinalinjan referaattikin tekee jälleen näkyväksi sen, kuinka paljon ja helposti ajallisuus ja toiminta fiktiivisten teosten hahmottamisessa korostuvat: viittaathan itsekin yllä ”kerronnan nykyhetkeen”, ”takaumaan”, ”menneisyyteen” ja henkilöhahmojen erilaiseen toimintaan. On huomionarvoista, että *Skyrimin* kaltaisten digitaalisten roolipelien sisältöä jäsennetään yhtä lailla ajallisten ja toiminnallisten rakenteiden eli erilaisten questien⁶⁴ kautta siitä huolimatta, että avoimen maailman peleissä valtava, yksityiskohtaisesti kuvattu maailma on niissä keskeisessä asemassa. Niin kaunokirjallisuuden lukijan kuin digitaalisten roolipelien pelaajankin kannalta on olennaista hahmottaa tällaisia linjoja, jotka digitaalisissa roolipeleissä usein jaetaan pääquestiin eli päätehtävälinjaan ja sivuquesteihin. Päätehtävälinja usein asettaa tietyn pelin pelaamiselle keskeiset tavoitteet, joten sen seuraaminen alusta loppuun asti tarkoittaa yleensä myös

64 Palaan jäljempänä tässä työssä digitaalisten roolipelien questeihin ”kaaoksen taltuttamisen strategioina” (luku 8) sekä tarkastelemaan niitä pelimekaniikan ja fiktion yhteispelin näkökulmasta (luku 14).

pelin ”läpipelaamista” eli tietyn lopputuloksen saavuttamista. Sivunquestit määrittävät suhteessa tähän päämäärään valinnaisina tai täydentävinä. *Skyrimissa* niin päätehtävälinja kuin monet sivunquesteistakin liittyvät provinssissa vallitsevaan sisällissotaan. Skyrimin sisäinen valtataistelu on johtanut tilanteeseen, jossa kapinallinen Windhelmin jaarli Ulfric Stormcloak on surmannut Korkean Kuninkaan Toryggin. Nyt Ulfricia seuraavana kuninkaanaan pitävä Stormcloak-kapinallisryhmä tavoittelee Skyrimin itsenäisyyttä murenevasta vanhasta Imperiumista, jota monet pitävät korkeahaltioiden Thalmorin nukkevaltiona. Osa provinssin kansalaisista ja johtajista kuitenkin yhä tukee keisarillista armeijaa. Sota on pattitilanteessa, kunnes äkisti käy ilmi, että muinaiset lohikäärmeet ovat palaamassa Skyrimiin, ja että niitä johtaa Alduin, pohjoinen tuhon jumala niin ikään lohikäärmeen muodossa. Pelattavan hahmon Dragonbornin osalta päätehtävälinja alkaa sekä sisällissotaan että lohikäärmeiden paluuseen liittyen ”Unbound”-questilla. Sen alussa hänet ollaan surmaamassa yhdessä Ulfricin ja muiden kapinallisten kanssa Helgenin kylässä. Kesken teloitusta Alduin kuitenkin hyökkää kylään, ja seuraavassa kaaoksessa Dragonbornin on paettava. Questin päättyessä pelaaja on luonut itselleen hahmon, tutustunut pelimekaniikan perusteisiin ja on näin ollen vapaa tekemään, mitä tahtoo: ”I have escaped both my execution and a dragon attack at Helgen. I now have my freedom to do as I see fit in Skyrim.” Tästä eteenpäin tehtävälinjan keskeisenä juonteena on se, että pelattavalle hahmolle käy ilmi, että hän on *Dovahkiin* (Dragonborn), jumalten valitsema lohikäärmeiden surmaaja, joka kykenee imemään itseensä kuolleiden lohikäärmeiden sielut ja saamaan niistä voimaa. Toisin sanottuna hän on Vanhimpien Kääröjen (*Elder Scrolls*) ennustama soturi, joka pystyy tuhoamaan Alduinin lopullisesti. Lohikäärmeitä vastaan taistellakseen Dragonbornin on kuitenkin myös pyrittävä yhdistämään jakautunut Skyrim tavalla tai toisella.

Questit korostavat sitä, miksi fantasia- ja tieteisfiktiota genreinä on kutsuttu ”tilaorientoituneiden kertomusten” hyödyntäjiksi esimerkiksi matka- ja vankilakertomusten ohella (ks. Buchholz & Jahn 2005). Laajalti tunnettu esimerkki tällaisesta fantasian tilaorientoitumisesta on luonnollisesti Tolkienin *Lord of the Rings* -teos, joka rakentuu turvallisesta Konnusta vaaroja täynnä olevaan Mordoriin suuntautuvan ”nurinkäännetyn questin”⁶⁵ ympärille, mutta tilan ja tilaan sijoittuvan posiiton yhteyden kenties vielä selkeämmin osoittaa George R.R. Martinin tuoreempi *Songs of Ice and Fire* -saaga. Siinä käytetty konventionaalinen näkökulmatekniikka, jossa kussakin luvussa eläydytään tietyn keskushenkilön asemaan, helpottaa huomattavasti lukijan urakkaa pysyä perillä siitä, mitä missäkin päin Westerosin ja Essosin mantereita oikein tapahtuu. Erityisen näkyväksi

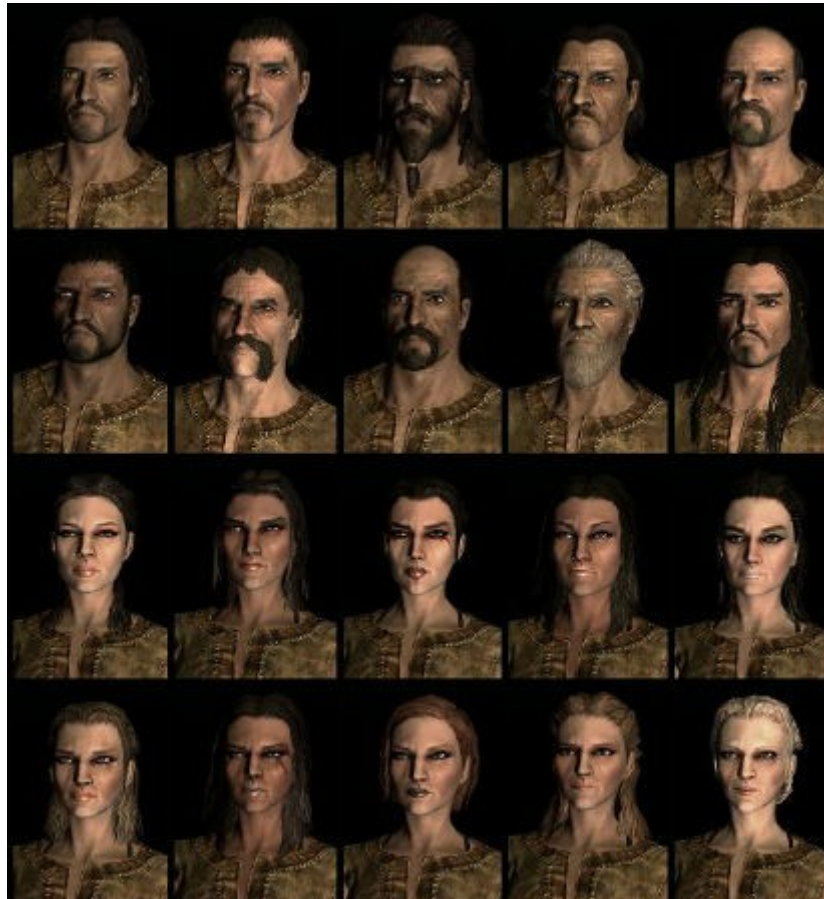
65 Attebery (1992, 25) on kutsunut *Lord of the Rings* -teoksen questia nurinkäännetyksi siksi, että sen päämääränä ei ole jonkin arvokkaan esineen saavuttaminen, vaan siitä eroon pääseminen.

tämän piirteen tekee romaaneihin perustuva televisiosarja *Game of Thrones*, jossa paikasta toiseen tapahtuvissa siirtymissä kerronnallisena keinona on tyypillisesti panoroiva otos kulloisestakin fyysisestä ympäristöstä (rakennukset, säätila, maasto ynnä muut paikalle ominaiset piirteet) ja sen jälkeen kyseisen paikan keskushenkilön tuominen kuvan etualalle. Myös sarjan alkutekstit korostavat sen tilaorientoituneisuutta digitaalisten pelien vuorovaikutteisia karttoja muistuttavalla animaatiolla Westerosin ja Essosin keskeisistä tapahtumapaikoista.

Skyrimin kaltaisia avoimen maailman pelejä käsiteltäessä nostetaan usein esiin se, että tällaisten pelien maailma tuntuu ikään kuin elävän omaa elämäänsä pelaajasta riippumatta. Pelitutkimuksessa fiktiivisiä maailmoja onkin eritelty elokuvatutkimuksen piiristä lainatun termistön mukaan sen perusteella, onko niiden ”ruudun ulkopuolinen tila” (*off-screen space*) aktiivinen vai passiivinen (vrt. Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca 2008, 117). Tyypillisiä esimerkkejä passiivisen ruudun ulkopuolisen tilan käytöstä ovat ajopelit kuten vaikkapa *Gran Turismo* -sarjan pelit: niissä kulloinkin ajettavaa rataa ympäröivät erilaiset, usein autenttisten kilparatojen mukaan toteutetut ympäristöt, joissa ei tapahdu mitään pelaamisen kannalta merkityksellistä. *Skyrimin* fiktiivisessä maailmassa sen sijaan tapahtuu kaiken aikaa kaikenlaista, mistä yksinkertainen esimerkki on se, että erilaisilla ei-pelattavilla hahmoilla on omat askareensa vuorokauden ajasta riippuen. *Skyrimia* klassisempia aktiivisen maailman pelejä ovat reaaliaikaiset strategiapelit ja luonnollisesti myös erilaiset monen pelaajan verkkopelit, joissa joko tietokoneen tai muiden pelaajien ohjaamat hahmot tekevät omia toimiaan (kuten kokoavat tai varustavat armeijoitaan) näkymättömissä pelaajalta (tai muilta pelaajilta). Tämän huomioiminen voi johtaa ajatukseen siitä, että pelien fiktiiviset maailmat olisivat olemassa itsenäisesti tai omilla ehdoillaan, yksittäisen pelaajan käyttöprosessista riippumatta. Vaikka esimerkiksi *Skyrim* maailmana tietenkin on olemassa yksittäisestä pelaajasta riippumatta siinä mielessä, että se on objektiivisesti olemassa olevaa koodia, ja vaikka siellä pelaamisen aikana tapahtuu kaikenlaista myös pelaajan kulloinkin havainnoiman ruudun ulkopuolella, roolipelien pelaamiskokemuksen kannalta maailman rakentuminen pelihahmoon sidotun havaintokulman ja sääntöpohjaisen pelaamisen kautta on hyvin olennaista.

Skyrimissa keskiössä on alituinen liike eteenpäin samaan tapaan kuin *Iron Councilissä*. Tämänkaltaisen eteenpäin suuntautuneisuus konkretisoituu paitsi questeissa, myös roolipelattavassa Dragonbornin hahmossa ja tätä kautta valtaosalle digitaalisia roolipelejä yhdistävässä elementissä, hahmon kehittämisessä. Edellä jo mainitsin, että hahmona Dragonborn eroaa jyrkästi esimerkiksi *Final Fantasy VII:n* hahmoista, kuten Cloudista: hahmolla ei ole omaa nimeä (Dragonborn-kutsumanimen hän saa siinä vaiheessa, kun hän osoittaa kykenevänsä imemään lohikäärmeen

sielun) tai edes taustatarinaa vaan ainoastaan eteenpäin suuntautuvaa potentiaalia ”tulla joksikin”. Pelaaja rakentaa hahmonsa ulkonäönkin enemmän tai vähemmän rakentaa tyhjästä pelin alussa pieniäkin yksityiskohtia myöten (ks. kuva 5 havainnollistuksena *Skyrimin* hahmonluontityökalun mahdollisuuksista). Tämä nähdäkseni vahvistaa fiktiivisen pelimaailman ja sen tarjoamien mahdollisuuksien merkitystä verrattuna *Final Fantasy VII*:ään tai *Mass Effect* -trilogian peleihin, jotka pohjaavat mahdollisuuteen ”kokea jonkun toisen tarina”.



Kuva 5. Yksi kooste erilaisista mahdollisuuksista ”Imperial”-ihmisrodun ulkonäön muokkaamiseksi *Skyrimin* hahmonluontityökalulla. Lähde: elderscrolls.wikia.com.

Pelattavan hahmon välineellisempi luonne lienee yksi selitys myös sille, miksi *Skyrim* herättää *Final Fantasy*- ja *Mass Effect* -sarjojen pelejä huomattavasti enemmän responsseja, jotka eivät liity fiktiivisen maailman hahmottamiseen jonkin mahdollisesti olemassa olevana representaationa. Pelaajat pyrkivät kaikin mahdollisin tavoin venyttämään ja kokeilemaan pelimaailman rajoja ja kehittävät mitä yllättävimpiä aktiviteetteja, joilla ei ole mitään tekemistä provinssin sisällissodan tai lohikäärmeiden surmaamisen kanssa. Tällaiset aktiviteetit on liitetty niin sanottujen ”hiekkalaatikkopelien” (*sandbox games*) suunnitteluun ja ominaisuuksiin: todellisessa hiekkalaatikkopelissä pelaajalla on hallussaan erilaisia välineitä, joilla hän voi muokata sen

maailmaa itse ja näin ollen myös luoda ehdot myös pelaamiselleen. Vaikkei *Skyrim* suoranaisesti ole ”hiekkalaatikko”, se tarjoaa lukemattomia mahdollisuuksia erilaiseen emergenttiin käytökseen (vrt. Juul 2005). Erinomainen esimerkki tästä on pelaajien kehittämä trikkiheittopeli, johon tarvitaan ainoastaan yksi joka puolelta pelimaailmaa löytyvistä puisista sangoista, kaali ja ”Telekinesis”-loitsu (ks. kuva 6). Tämän ”pelin sisäisen pelin” ideana on yksinkertaisesti saada kaali heitettyä sankoon loitsun avulla mieluusti mahdollisimman haastavissa olosuhteissa, kuten vaikkapa talon katon kautta. Pelaajien itsensä kehittämien, fiktiivisen maailman mahdollistamien aktiviteettien ohella myös suunnittelijat ovat ”piilottaneet” pelimaailmaan erilaisia salaisuuksia, jotka voi löytää ainoastaan tekemällä kokeilemalla rohkeita tai omituisiakin tekoja.⁶⁶ Monet näistä luonnollisesti perustuvat suunnittelijoiden ennakoarvioon siitä, millaisin erilaisin tavoin pelaajat tulevat fiktiivisen maailman rajoitteita testaamaan.



Kuva 6. Kuvakaappaus videosta, joka esittelee kaalilla tehtäviä trikkiheittoja *Skyrimissa*.⁶⁷

Syy siihen, miksi *Skyrimia* ei voi pitää todellisena hiekkalaatikkopelinä pohjautuikin edellä mainitsemini elementteihin, jotka määrittävät niin pelin mekaniikkaa kuin pelaamiskokemustakin. Vaikka pelaajan valinnan- ja toiminnanvapaus *Skyrimissa* on suurta, monet questit rakentuvat pitkinä, lineaarisina tehtävälinjoina, jolloin ne on käytännössä pakko aloittaa tietystä tilanteesta ja

⁶⁶ Yksi tällainen salaisuus on valtavan vapaapudotushypyn tekeminen Lost Valley -linnakeen raunioiden Bard's Leap -huipulta kaukana alhaalla siintävään lampeen. Onnistuneen hypyn jälkeen Dragonborn kohtaa Azzadalin hengen, joka kertoo omasta epäonnistuneesta hypystä ja antaa pelihahmolle muutaman kokemustason lisää ”Puhe”-kyvyssä.

⁶⁷ Koko video on nähtävissä esimerkiksi Youtube-palvelussa osoitteessa <http://www.youtube.com/watch?v=RWl-IHksKdE>.

päättää johonkin toiseen tilanteeseen. Tällä en tarkoita sitä, että tehtävälinjat muodostaisivat ennaltamäärättyjä rakenteita edellä mainittujen, pelikirjoja muistuttavien perinteisten seikkailupelien tapaan, vaan yksinkertaisesti sitä, että linjat tekevät tietynlaisia ”rajauksia” laajasta fiktiivistä maailmaa rakentavasta informaatiosta ja näin pilkkovat sitä jäsennettävämmäksi. Valmiiden tehtävälinjojen tapaan Dragonbornin tarjoama ajallis-paikallinen positio ja hahmon kehittäminen fiktiivisessä maailmassa eteenpäin kulkevana linjana ovat vastaavalla tavalla keskeinen tekijä siinä, että pelaaja voi hahmottaa Skyrimin mahdollisesti olemassa olevana maailmana. Hahmon positio liittyy myös edellä käsittelemiini kahden tilallisen organisaation tapaan. Ilman objektiivista tilan hahmottamista reitin etsiminen Skyrimin provinssissa olisi hyvin hankalaa, mutta toisaalta egosentrinen hahmotustapa mahdollistaa tietyt toiminnalliset seuraukset. Muun muassa Hogan (2010, 248) esittää, että toiminnallisia seurauksia ei synny, jos tietyt tunteet herättävät tekijät eivät ole kriittisellä etäisyydellä suhteessa egosentriseen tilaan.

Aika ja tila ovat tiiviissä yhteydessä myös siksi, että *Skyrimin* tilallinen maailma rakentuu ja hahmottuu nimenomaan ajassa tapahtuvan pelaamisen kautta, ja tämä periaate toimii myös kaunokirjallisuuden, kuten Miévilin *Iron Councilin*, lukemisessa. Fiktiivisen maailman tilallisten ulottuvuuksien rakentuminen ajassa tapahtuvan lukemisen tai pelaamisen kautta liittyy keskeisellä tavalla myös fiktiivisen ajan ja pelaamisen tai lukemisen ajan väliseen yhteyteen tai niiden synnyttämään luku- ja pelaamiskokemuksen kahtalaisuuteen. Juul onkin nimennyt pelaajien toimet luonteeltaan kahtalaisiksi siksi, että ne ”tapahtuvat pelaamisen ajassa, mutta niille myös annetaan tiettyjä merkityksiä fiktiivisessä ajassa” (Juul 2005, 160) – toisin sanottuna fiktiivisen maailman sisäpuolella. Juulin ajatusta on mahdollista peilata myös edellä kritisoiutuun tarinan ja kerronnan jaotteluun, eikä vähiten siksi, että Juulin itsensä mukaan pelaamisen ajan ja fiktiivisen ajan yhteys on ”suorempi kuin tarinan ja kerronnan välinen yhteys” (mt.). Siirryn seuraavaksi, tämän käsittelyosion lopuksi pohtimaan sitä, kuinka maailmojen kahtalaisuus ilmenee niitä rakentavassa vuorovaikutuksessa ja toisaalta kerronnallisuudessa.

7 Valmiit ja keskeneräiset maailmat

Tarinat ovat aina yhteydessä ajallisiin suhteisiin. Suullisesti kerrottujen tarinoiden kohdalla on perinteisesti voitu erottaa toisistaan fiktiivinen aika ja kertomisessa kestävä aika. Keski-aiasta tunnelmaa tavoitteleva *Skyrim* esittääkin ”fiktion sisäiset fiktionsa” välianimaatioiden sijaan suullisina kertomuksina, kuten ikivanhan Paarthunax-lohikäärmeen Dragonbornille kertomana tarinana siitä, kuinka muinaiset pohjoisen sankarit heittivät Alduinin ajan virtaan ja tulivat näin lähettäneeksi hänet ajassa eteenpäin Neljänteen Aikaan, johon *Skyrimin* tapahtumat sijoittuvat. Ajallisesti avautuvana teoksena *Skyrim* voidaan kuitenkin rinnastaa kaunokirjallisuuteen, jossa suullisen kertomisen ajan korvaa lukemisen aika (vrt. Bridgeman 2007, 53). Kuten edellä luvussa 6 totesin, lineaarinen lukemisen aika onkin kaunokirjallisen dynamiikan kannalta hyvin olennainen. Kirjallisuudessa lisäksi teksti on perinteisesti lineaarisesti etenevä linja, joka sisältää monenlaisia ennakoita, informaation pimentämistä ja fiktiivisessä maailmassa samanaikaisten tapahtumien paljastumista peräkkäin. Lukemisen ajan merkitystä on käytetty korostamaan sitä, että kirjallisuus on pohjimmiltaan ajallinen taidemuoto. Tämä heijastuu muun muassa Fludernikin vaikutusvaltaisessa väittämässä kerronnallisuudesta: ”[L]ukuprosessi tekee kertomuksesta kertomuksen” (Fludernik 2003, 244). Tässä luvussa keskitynkin siihen, kuinka lineaarisen käyttöprosessin ja fiktiivisen teoksen tilallisen hahmottamisen tuottama kahtalaisuus suhteutuu kerronnallisuuteen.

Siitä huolimatta, että kirjallisuudentutkimus on painottanut ajallisuutta, tilallisuudella ja paikoilla on oma osansa kerronnallisuudessa. En tarkoita tässä niinkään käyttäjän paikkaa, vaikka sekin voi olla merkityksellinen osa yksilöllistä luku- tai pelaamiskokemusta ja vaikuttaa esimerkiksi siihen, millaiseen ”kerronnallisuuden muottiin” eri kulttuureissa tekstejä saatetaan pakottaa (vrt. Fludernik 1996, 34). Kaunokirjallisen tilan merkityksiä tärkeässä artikkelissaan hahmotellut Zoran (1984, 312) esimerkiksi on linjannut, että koska ”kertomus kaikkine komponentteineen” on järjestetty ajassa, kirjallisuuden yhteydessä voitaisiin oikeastaan puhua ”tilan ajallisesta järjestämisestä”. Tämä jälleen nostaa esiin lukukokemuksellekin keskeisen kaunokirjallisuuden tavan olla olemassa ”kirjan sivuina” ja peräkkäisinä sanoina paperilla (tai nykyään myös tietokoneen tai lukulaitteen näytöllä). Ryan (2012, 14) puolestaan korostaa lukuprosessin dynaamisuutta ja esittää, että fiktion erilaiset tilalliset ulottuvuudet ja tilat paljastuvat käyttäjälle tekstin ajallisen avautumisen myötä. Hän nimeää tämän tilallisen informaation dynaamisen esittämisen tilan tekstualisoinniksi (*textualization of space*).

Zoranin ja Ryanin käsitteet tilan ajallisesta järjestämisestä tai tekstualisoinnista pyrkivät kumpikin kuvaamaan sitä perustavanlaatuaista yhteyttä, joka ajan ja tilan välillä vallitsee. Tämän yhteyden osoitti ensimmäisenä Albert Einsteinin suhteellisuusteoria, jonka mukaan tila ja aika ovat poimuttuneet yhteen aika-avaruudeksi (*space-time*), josta kukin havainnoija ”leikkaa” oman havaintonsa. Näin ollen meitä ympäröivästä maailmasta ei ole mahdollista tehdä yhtä ainoaa oikeaa havaintoa vaan kaikkien havainnoijien havainnot tuottavat yhtä toisensa poissulkevat ja sovittamattomat, mutta silti aivan yhtä paikkansapitävät kuvat. (Ks. tarkemmin esim. Greene 2004.) Kirjallisuudentutkimuksen piirissä Einsteinin vallankumouksellinen teoria on toiminut pohjana esimerkiksi Mihail Bahtinin kronotoopin (*chronotope*; sananmukaisesti aika-avaruus) käsitteelle, jonka hän esitteli alun perin vuonna 1938 julkaistussa esseessään ”Forms of Time and of the Chronotope in the Novel”.⁶⁸ Bahtinin (1987, 84) mukaan kronotooppi kuvaa ajallisten ja tilallisten suhteiden erottamattomuutta, joka ilmenee taiteellisesti esimerkiksi kirjallisuudessa. Kronotoopin nimen lisäksi hän lainaa Einsteinin teoriasta sen ”toimintaperiaatteen”, ajan roolin tilan ”neljäntenä ulottuvuutena”. Hän toteaa, että kronotoopit ovat ”perustavanlaatuisia, kertomuksen tapahtumat järjestäviä keskuksia. Kronotooppi on paikka, jossa kertomuksen solmut sidotaan ja avataan.” (Bahtin mt. 250.) Tässä luvussa tarkastelen ajallisten ja tilallisten suhteiden erottamattomuutta ja ”tilan ajallista järjestämistä” kahdelta kannalta: ensinnäkin peräkkäisyyden, vahvimman verbaalisia ja visuaalisia representaatioita yhdistävän kerronnallisen linkin, kautta ja toisaalta käyttäjän navigaatioprosessin näkökulmasta.

7.1 Aika, paikka ja dynamiikka

Monille digitaalisille peleille ja kirjallisuudelle yhteistä on se, että järjestys ja tavat, joilla erilaisia mahdollisuuksia ja mahdollisia tulkintoja aktualisoidaan, on merkityksellinen. Brooks (1984, 10) onkin esittänyt, että juonen käsitteen avulla voidaan käsitellä ”organisoivaa toimintaa, joka on omaleimaista niille viesteille, jotka syntyvät ajallisesti peräkkäisenä muodostuvan sarjan kautta”. Juoni voidaan hänen mukaansa (mt. 12) ymmärtää ”järjestävänä linjana”, joka rajaa ja esittää jonkinlaisena kaaviokuvana sen, mikä aiemmin oli erilaistumatonta. Edellä olenkin jo maininnut quest-rakenteen, joka on yksi esimerkki tällaisista järjestävistä linjoista. *Final Fantasy* -pelien kaltaiset tarinavetoiset roolipelit painottavatkin pelin tekijöiden kirjoittamaa pääquestia vaikkapa *Skyrimin* tyyppisiä avoimen maailman roolipelejä enemmän – monista muista peligenreistä puhumattakaan. Niin sanottu tarinavetoisuus käy konkreettisesti ilmi *Final Fantasy* -pelien

68 Maria Nikolajeva (1988) puolestaan on yhdistänyt onnistuneesti kronotoopin käsitteen fantasiafiktion tutkimukseen sekä ajatukseen primäärisestä ja sekundaarisesta maailmasta.

läpipeluuoppaista, jotka yleensä sisältävät pitkiä ja yksityiskohtaisia tiivistelmiä pelien juonista tai henkilöhahmojen tarinoista. Toisin kuin esimerkiksi osiossa IV käsiteltävä *Mass Effect 3*, *Final Fantasy VII* ei salli pääjuoneensa juurikaan muutoksia, ja näin ollen se muistuttaa tarinalliselta dynamiikaltaan kaunokirjallisuutta.

Hyvä esimerkki tällaisesta dynamiikasta on totuuden paljastuminen Cloudin menneisyydestä. Edellä jo viittasin pelin jaksoon, jossa pelaaja pelaa Cloudin valheellisiin muistoihin perustuvan takauman. Jakso on keskeinen myös pelin pääjuonen rakentumiselle, sillä siinä kerrotaan ensimmäisen kerran (vaikkakaan ei tyhjentävästi) siitä, mitä pelin pääviholliselle Sephirothille on tapahtunut. Pelin edetessä paljastuu useita viittauksia siihen, ettei Cloud välttämättä ole se, joka hän uskoo olevansa: hän esimerkiksi päätyy tekemään asioita, jotka ovat hänen oman tietoisien tahtonsa vastaisia. Ennen kuin Cloudille (ja pelaajalle) paljastuu totuus eli se, että Cloudin ystävän Zackin muistot siirrettiin hänelle Sephirothin katoamista seuranneissa geeniteknisissä kokeissa, hänelle uskotellaan, että hän on kuolleen, alkuperäisen Sephirothin epäonnistunut kloonin. Kaunokirjallisuuteen verrattuna tietenkin keskeinen ero *Final Fantasy VII*:ssa on se, että pelaaja voi lähestulkoon missä tahansa päätehtävälinjan vaiheessa poiketa siitä ja tehdä sivuquesteja, kuten kasvattaa omia chocobojaan (strutsia muistuttavia keltaisia lintuja, joiden avulla pelimaailman erilaisia salaisuuksia voi selvittää entistäkin paremmin). Päätehtävälinja ei kuitenkaan juuri muutu suuntaan eikä toiseen sen perusteella, mitä valintoja pelaaja tekee tai kuinka hän ylipäänsä pelaa pelin – vaikkakin sen asettamista haasteista selviää yleensä sitä helpommin, mitä korkeammalle tasolle hahmojaan on kehittänyt ja mitä enemmän on kerännyt erilaisia hyödyllisiä esineitä tai varusteita. Toisin sanottuna *Final Fantasy VII* palkitsee enemmän aikaa ja vaivaa fiktiivisen maailman tutkimiseen panostavan pelaajan, sillä se sisältää myös kaksi ”piilotettua” pelattavaa hahmoa, nuoren Yuffie-ninjatytön ja Vincentin, jossa yhdistyy piirteitä niin vampyyrista kuin ihmissudestakin (ks. kuva 3 edellä tässä osiossa). Pelin käsikirjoitus on suunniteltu niin, etteivät Yuffie ja Vincent ole avainasemassa päätehtävälinjan kannalta.⁶⁹

Kirjallisuudentutkimuksessa juoni, erilaiset tapahtumat ja toiminta on perinteisesti nähty dynaamisina ja fiktiivinen ympäristö staattisena taustamaisemana, jonka kuvaaminen keskeyttää toiminnan ja tarinan ”etenemisen”. Uudemmassa narratologisessa tutkimuksessa tilallisuuden käsittely on liitetty myös kerronnallisuuteen: Ryan (2012, 8) esimerkiksi on esittänyt, että

⁶⁹ Kuten Holmes (2012, 77) huomioi, tilanne on ongelmallinen ainoastaan silloin, kun *Final Fantasy VII*:n kaltaisen pelin tapahtumista halutaan luoda ”kanoninen kuvaus”. Vuonna 2005 ensi-iltansa saaneessa, pelin tarinaa jatkavassa *Final Fantasy VII: Advent Children* -elokuvassa Yuffie ja Vincent ovat mukana. Tarkastelen kaanoniin liittyviä kysymyksiä tarkemmin luvussa 14 *Mass Effect 3*:n yhteydessä.

kirjallisessa kertomuksessa ”yksittäiset lokaatiot, joissa kertomuksen kannalta merkittävät tapahtumat tapahtuvat voidaan erottaa kokonaistilasta, josta nämä tapahtumat vihjaavat”. Ryanin mukaan tilan tekstualisointi on siis tiiviissä yhteydessä kerronnallistamiseen silloin, kun tilaa ei kuvata pelkästään sen itsensä vuoksi vaan ”paikkana, jossa toiminta tapahtuu ajassa” (mt. 14). Digitaaliset roolipelit, joissa tilallinen navigaatio ja toiminnallisuus yhdistyvät, tarjoavat tähän kiinnostavan näkökulman, sillä navigaation merkityksestä huolimatta niiden tilallisuuden tutkimuksessa on usein keskitytty graafisten representaatioiden ja esimerkiksi kolmiulotteisten tilojen piirteiden tarkasteluun. *Skyrimin* kaltaisten, visuaalisesti näyttävien ja henkeäsalpaavia maisemia peliruudulle vyöryttävien pelien kohdalla tämä painotus on ymmärrettävä. On silti tärkeää huomioda, että digitaalisten median tilallisuus ei itse asiassa riipu tieto- tai pelikoneen kyvystä esittää karttoja, kuvia tai kolmiulotteisia malleja. Janet Murray on tiivistänyt, että erilaiset digitaalisten ympäristöjen tilat ”tulevat todeksi vuorovaikuttajalle navigaatioprosessissa” (Murray 1997, 80). Hän havainnollistaa ”tilan luomista navigaation keinoin” klassisen tekstiseikkailupeli *Zorkin* (jonka ensimmäinen versio kirjoitettiin vuosina 1977–79) avulla ja käyttää esimerkkinä pelitilannetta, jossa pelihahmo tulee äkillisesti lukituksi pimeään ja kosteaan kellarin, jossa ”on pilkkopimeää, ja sinut todennäköisesti tulee syömään grue”⁷⁰. Tilan painottamisesta huolimatta Murrayn tapa verrata tilannetta kaunokirjallisuuteen ja teatteriin korostaakin ajallisia ulottuvuuksia:

Hetki on hätkähdyttävä ja äkillinen, ikään kuin rekvisiitta-aseen laukeaminen teatterin lavalla. Sinä et vain lue tapahtumasta, joka on tapahtunut menneisyydessä; tapahtuma tapahtuu *nyt*, ja toisin kuin teatterin lavalla tapahtuva toiminta, se tapahtuu *sinulle*. (Murray 1997, 81.)

Murrayn mainitsema ”nyt-hetki” muistuttaa Fludernikin oletusta ajassa liikkumisesta kokemuksellisuuden ytimenä. En itse kuitenkaan sijoittaisi kaunokirjallisuuden ja digitaalisten pelien suurinta eroa käyttökokemuksen kannalta niinkään tapahtumien välittömyyteen. Ryan kiinnittää huomionsa samantyyppiseen kysymykseen pohtiessaan sitä, kuinka ”kerronnallinen uusinta” voidaan elää jälleen tulevaa ennakoiden: ”[K]un luemme kertomusta, myös sellaista, jonka loppu esitetään heti alussa, omaksumme tarinaa omana kohtalonaan elävien henkilöahmojen näkökulman” (Ryan 2001, 113). Suurin ero kirjallisuuden ja digitaalisten pelien välillä tällaisen eteenpäin suuntautuvan kuvitelman kannalta piilee nimenomaan toiminnallisuuden ja navigoitavuuden yhteydessä – siinä, että kellarin luukun paukahtaminen kiinni tarkoittaa yhden suunnan sulkeutumista ja edessä olevaa valintaa siitä, tulisiko pelaajan ohjata pelihahmonsa jatkamaan matkaansa pitkin ”kapeaa käytävää itään” vai ”matalaan onkaloon, joka johtaa etelään”. Näin liike ja toiminnallisuus liittyvät konkreettisesti yhteen. Tätä yhteyttä pyrkii kuvaamaan

70 Tämä *Zorkin* tekstinpätkä (”It is pitch-black. You are likely to be eaten by a grue”) on niin pahaenteisen tuttu, että se on saavuttanut suosiota muun muassa internetmeeminä.

esimerkiksi Huaxin Wein, Jim Bizzochin ja Tom Calvertin (2010, 4) toiminnan ajan (*operational time*) käsite, jota he ehdottavat Juulin pelaamisen ajan korvaavaksi termiksi. Heidän mukaansa se tavoittaa digitaalisten pelien ominaispiirteen, jossa pelaajan ”lukemisen aika” ja ”toimimisen aika” yhdistyvät. Toiminto terminä kuvaa siis sekä pelaajan toimintaa (toimimisen aika) että pelin autonomisia mekanismeja (”lukemisen” aika).



Kuva 7. Salamurhaajan yllättävä hyökkäys jollakin Skyrimin monista syrjäisistä väylistä.
Lähde: elderscrolls.wikia.com.

Nämä havainnot vievät fiktiivisten teosten käytön ja kerronnallisuuden suhteen pohtimista suuntaan, jossa tilallinen navigoiminen tai **neuvottelemisen** on otettava huomioon niin sanan varsinaisessa kuin metaforisessakin mielessä. *Skyrimissa* tilallinen navigointi on konkreettista etenkin siksi, että se on suorassa yhteydessä käyttäjän todellisen maailman ajassa etenevään toimintaan. Digitaaliset roolipelit vaativat pelaajaltaan merkittävää ajallista panostusta, sillä sellaisen pelihahmon, joka olisi tarpeeksi kyvykäs koko tilallisen pelimaailman mahdollisuuksien tutkimiseen, kehittäminen voi viedä kymmeniä, jopa satoja tunteja. Yksi tapa kuvata *Skyrimin* kaltaisten roolipelien tilallisen maailman ja pelaamisen välistä yhteyttä onkin kuvata niitä ”ihminen ympäristöä vastaan” -peleiksi (*man against environment*), joissa pelaajalla on yksilöllinen havaintokulma erilaisia haasteita ja esteitä tarjoavaan maailmaan (vrt. Aarseth 2000, 159). Toinen keskeinen ominaisuus toimii ajan ja fiktiivisen ajan välisessä suhteessa verrattuna esimerkiksi lukemisen aikaan on tahti (*pace*), joka määrittää esimerkiksi sitä, millaista reaktionopeutta eri pelit vaativat pelaajiltaan. Tahti on tärkeä tekijä myös pelaajan osallisuuden intensiteetissä, joka roolipeleissä vaihtelee paljonkin pelitilanteesta riippuen. *Skyrimissa* kulkiessaan pelaaja harvemmin voi täysin rentoutua, sillä hänen pelihahmonsa kimppuun saattaa koska tahansa käydä susilauma,

ärtynyt jättiläinen tai vaikkapa jonkun palkkaama salamuraaja (ks. kuva 7). Vaikka maailma on kaunis ja täynnä mahdollisuuksia, näihin mahdollisuuksiin sisältyy myös uhka tulla äkillisesti surmatuksi. Tätä luonnollisesti tukee se, ettei *Skyrimissa* ole esimerkiksi välianimaatioiden luomia ”suvantoja”, vaan pelaaja on vapaa luomaan vähemmän intensiivistä osallistumista vaativia osuuksia oman valintansa mukaan niin halutessaan. Ostettuaan pelihahmolleen asunnon jonkin Skyrimin linnakkeiden muurien suojasta pelaaja voi viettää pitkiäkin aikoja vaikkapa keräämiään kirjoja järjestellen tai varusteitaan takan ääressä huoltaen.

Toisin sanottuna tilan ajallinen järjestäminen tapahtuu *Skyrimin* kaltaisissa digitaalisissa roolipeleissä nimenomaan tilallisella navigaatiolla, joka puolestaan on suorassa yhteydessä käyttäjän todellisen maailman ajassa etenevään toimintaan. Tämä havainto muistuttaakin Juulin ajatusta pelaajan toimien kahtalaisuudesta: ne tapahtuvat todellisessa maailmassa, mutta niille annetaan merkitys fiktiivisessä ajassa, fiktiivisen maailman sisällä (vrt. Juul 2005, 160). Sen sijaan toiminnan määrittelemisen ”dynaamiseksi”, ympäristön kuvauksen leimaaminen ”staattiseksi” tai digitaalisten pelien kuvaaminen ”välittömämmiksi” ei juurikaan tuo lisäarvoa sen pohtimiseen, mikä Bas-Lagin ja Skyrimin provinssin kaltaisten tilojen (sanan varsinaisessa merkityksessä) rooli kaiken kaikkiaan on fiktiivisissä teoksissa kerronnallisuuden kannalta. *Iron Councilissa* Judahin, Cutterin ja Orin lisäksi yhdessä pääosassa nimittäin ehdottomasti on Bas-Lagin maailma koko kauneudessaan, kauheudessaan ja yksityiskohtaisuudessaan, kuten tästä rautatien rakentamista kuvaavasta katkelmasta käy ilmi:

They are in the great vegas that surround Cobsea. The perpetual train comes with the growing heat into a merciless flat region of alkali dust that sets in eyes and mouths like rheum, that stinks like embalming fluid. It seems to hold warmth so the crews go from winter cold and are pitched into a dry heat. The train-town is bedraggled. The herds of beef-animals develop sores. Their meat is foul. There is a constant caravan of water carts going to miles to siphon off the streams and rivers they find.

The land is alive. It hollows beneath them, reveals the craw and feeders of huge dust-sucking predators. The land bucks. There is an earthstorm, disks of rock careering skyward, buffeting the train. – We’re in the badlands now. Everyone is saying it. (*IC*, 244.)

Bas-Lag on dynaaminen osa *Iron Councilia*: se niin hidastaa, auttaa, tuhoaa kuin pelastaakin liikkujia hieman samaan tapaan kuin *Skyrimin* ympäristö asettuu pelaajaa vastaan. Sen varsinaisten fyysisten ympäristöjen ohella keskeiseen asemaan nousevat yhteiskunnalliset ja sosiaaliset kontekstit Miévilin Bas-Lag-teoksista kenties kaikkein korostetuimmin. Rautaneuvoston syntyyn johtaa Transcontinental Railroad Trust -yhtiön kylmäverisen johtajan Weather Wrightbyn piittaamattomuus palkanmaksusta, työntekijöiden oikeuksista ja työoloista. Rautaneuvosto saa alkunsa vapaiden työläisten utopiana, jossa kaikki ovat keskenään tasa-arvoisia:

niin tavalliset työmiehet, erilaiset rodut, uudelleentehdyt kuin lukutaidottomat huoratkin. Vertauskuvana tästä Rautaneuvosto voittaa New Crobuzonin armeijan monenlaisen marginaalin työnnetyn ryhmän yhteisponnistuksella. Sen joukkoja johtavat biseksuaali Judah, brutaalilla tavalla uudelleentehty Uzman, kaktusihminen Thick Shanks ja pienestä vuoristokylästä kotoisin oleva maalaishuora Ann-Hari. Tila ja paikka vastaavatkin monenlaisiin ”Miksi?”-sanalla alkaviin kysymyksiin: henkilöitä ympäröivän kontekstin ymmärtäminen ja tulkinta selittää esimerkiksi sen, miksi Rautaneuvosto syntyy tai miksi on niin vallankumouksellista, että uudelleentehdyt voivat toimia yhteisönsä täysivaltaisina jäseninä.

Edellä totesin, että tilallista navigointia tehdään myös abstraktimmassa mielessä. Tämä käy hyvin ilmi Walshin määritelmässä fabulasta ”tulkinnallisena rakenteena, joka seuraa ja palvelee lukijan neuvottelua kertovassa diskurssissa” (Walsh 2007, 52). Bridgeman (2007, 52) puolestaan on esittänyt, että fiktion käyttäminen tulisi nähdä osallistumisena vaihtoehtoiseen maailmaan, jolla on omat ajalliset ja tilalliset rakenteensa. Tällä hän haluaa korostaa sitä, että informaatio siitä, **milloin** ja **missä** fiktion tapahtumat tapahtuvat, on tärkeää käyttäjän ymmärryksen kannalta.⁷¹ Ryan jatkaa todellisen maailman ja fiktiivisen maailman välisen suhteen havainnollistamista toteamalla, että erilaiset tilojen esittämisen tekniikat ”antavat muodon ja olemuksen niille mielikuville, jotka mahdollistavat lukijan immersion fiktiiviseen maailmaan” (Ryan 2012, 27). Tilan ajallinen järjestäminen tarkoittaakin yhtäältä fiktiivisen maailman kartoittamista ja vähintäänkin mentaalista navigoimista sen tiloissa. Jotta voisimme ymmärtää sitä, kuinka *Iron Councilin* lukijat ymmärtävät Cutterin, Judahin ja Orin toimintaa tai kuinka *Skyrimin* pelaajat hahmottavat roolipelattavan hahmonsa toiminnan edellytykset muutoinkin kuin keinoitekoisen teoksen osina, tutkimuksessa on otettava huomioon fiktiivinen tila ja käyttäjän samastuminen tietyn henkilön aika-avaruudelliseen asemaan tilan ”sisäpuolella”. Tässä ei riitä se, että käyttäjä tuntee ”todellisen maailman” tai että hän kykenee suhteuttamaan fiktiivisen maailman siihen: hänen on opittava tuntemaan Bas-Lag tai Skyrim, niiden tapahtumien ja toimijoiden ajallis-paikallinen sijainti sekä pystyttävä näkemään nämä suhteessa toisiinsa.

71 Bridgeman kiinnittää huomiota siihen, kuinka ajan ja paikan yhteenkietoutuneisuus voi vaikuttaa perustavanlaatuisella tavalla ymmärrykseemme esimerkiksi erilaisten lajityyppien protokollista. Realistisessa romaanissa kertoja, joka katsoo taaksepäin mennyttä elämäänsä ei voi palata takaisin ajassa muuttaakseen tapahtumia, eikä päähenkilö voi tietää, mitä teoksen tekijä puuhailee tekstin ulkopuolella. Fantasia- ja etenkin tieteisfiktiossa ajassa on mahdollista matkustaa, ja postmoderneissa teoksissa metafiktiiviset elementit voivat osoittaa tekstin tehdyn luonteen. (Bridgeman 2007, 52–53.)

7.2 Kaaoksen järjestämisen strategiat

Hermanin (2002, 297) on todennut, että kertomukset eivät pelkästään heijasta ”kokemuksen tilallisia kategorioita” vaan ne ovat yksi pääasiallisista keinoista, joilla ihmiset rakentavat tilallisia representaatioita maailmoista, joita he eivät muutoin voisi kokea ensinkään. Fantasiafiktio puolestaan on usein nähty suorastaan arkkityyppisenä keinona luoda tällaisten maailmojen tekemiseen. ”Maailman luomiskykyjen” vahvaa merkitystä fantasiafiktio lajityypille ja sen kehitykselle kuvaa hyvin Miévilin huomautus Tolkienin Keski-Maasta, joka ei suinkaan ollut ensimmäinen keksitty maailma, mutta jonka kuvittelun ja luomisen tapa oli vallankumouksellinen: ”Aiemmissa, esimerkiksi Eddisonin, Leiberin, Ashton Smithin ja monien muiden romaaneissa, taianomaiset maailmat olivat juonen rinnalla **toissijaisia**, niin eloisia, loistavia, hulvattomia ja rakastettuja kuin ne olivatkin” (Miéville 2009). Nykyään digitaaliset roolipelit kuten *Skyrim* tarjoavat fantasiakirjallisuuden ohella käyttäjälleen mahdollisuuden uppoutua fiktiivisen maailmansa historiaan ja yksityiskohtiin hyvinkin syvällisesti.

Hermanin ajatus kertomuksesta tilallisten representaatioiden järjestäjänä on samansuuntainen kuin Ryanin (2012, 8) lähtökohta siitä, että tilan ajallinen järjestäminen on yhteydessä kerronnallistamiseen silloin, kun yksittäiset lokaatiot, joissa kertomuksen kannalta merkittävät tapahtumat tapahtuvat voidaan erottaa kokonaistilasta. Tästä seuraa kaksi kysymystä, jotka ovat olennaisia tällekin tutkielmalle: Ensinnäkin, rakentavatko nimenomaan kertomukset tilallisia representaatioita? Ja toiseksi, mitä ”kertomuksen kannalta merkittävät tapahtumat” tarkoittavat, ja kuinka ne erottuvat ”kokonaistilasta? Kirjallisuudentutkimuksen piirissä kehitetyn kertomuksen käsitteen ja roolin korostaminen voikin kiinnittää huomion medioidenvälisen tutkimuksen kannalta virheellisiin olettamuksiin. Tärkeämpää on nähdäkseni kiinnittää huomio diskursiivisiin kysymyksiin, medioidenväliseen retoriikkaan, joka hyödyntää paitsi tiettyjä, useiden mediumien jakamia representationaalisia ominaisuuksia (vrt. Walsh 2007, 104) että ajallista käyttöprosessia. Näin ollen kertomusten ja tietynlaisten tilallisten representaatioiden välinen yhteys on symbioottisempi kuin esimerkiksi Hermanin tulokulma antaa ymmärtää.

Representationaaliset ominaisuudet on tärkeää huomioida etenkin ”mahdollisesti olemassa olevia” maailmoja tuottamaan pyrkivän fantasiafiktio kohdalla. Kuvitteellisiin, ”ei-koskaan-mahdollisia asioita” sisältäviä maailmoja rakentavana fantasiafiktioille on nimittäin ollut tyypillistä helpottaa käyttäjänsä maailman rakennusurakkaa joko hyvin geneerisin tai sitten liian yksityiskohtaisin keinoin. Fantasia- ja tieteisfiktioon perehtynyt kirjallisuudentutkija Brian Attebery (1992, 132)

nimeäkin modernin fantasian suurimmaksi ongelmaksi liiallisen nimeämisen ja tapahtumapaikkojen litteyden. Toisin kuin realistisessa kirjallisuudessa, käyttäjä ei pysty itse täydentämään vaikkapa fiktiivistä miljöötä vaan tarvitsee edes jonkinlaisen kuvauksen tapahtumia ja henkilöitä ympäröivästä maailmasta. Tyhjän tilan täyttämiseksi monet fantasiakirjailijat turvautuvat esimerkiksi käyttäjille ennestään tuttuun eurooppalaiseen satu- ja romanssitraditioon, mikä usein tuottaa latteita, pseudokeskiaikaisia puitteita. Juuri nämä lienevät johdannossa lainaamassani VanderMeerin (2008, xvi) uuskumman lajityypin määritelmässään mainitsema ”romantisoituja käsityksiä paikasta”, joita vastaan uuskummakirjailijat pyrkivät kirjoittamaan. Digitaalisten pelien suunnittelussa tyhjää tilaa täytetään usein yhtä lailla kuluneilla puitteilla, vaikkakin esimerkiksi *Skyrimissa* kokonaisen luodun maailman syvyyden eteen on nähty valtava määrä vaivaa. Hyvä esimerkki tästä ovat joka puolelta pelimaailmaa löytyvät kirjat,⁷² joiden sisältö vaihtelee keisarien elämäkertoista kaskukokoelmiin ja kasvioppaista pamfletteihin siitä, onko satakieliä todella olemassa. Osasta kirjoja on pelaajalle suoraa pelillistä hyötyä, sillä esimerkiksi *Catalogue of Armor Enchantments* -kirjan lukeminen nostaa pysyvästi pelihahmon loitsimiskykyä, ja joidenkin kirjojen lukeminen voi aloittaa uuden questin. Fiktiivisessä maailmasta mahdollisesti olemassa olevana, koettavana maailmana kiinnostuneelle lukuintoiselle pelaajalle suurin osa niistä kuitenkin on hyödyllisiä siksi, että ne tarjoavat katkelmia perimätiedosta, joka tutustuttaa pelaajan Tamrielin kulttuuriin ja historiaan. Tällaisessa käyttötarkoituksessa ne rinnastuvat vaikkapa Tolkienin *Lord of the Rings* -teoksen laajoihin liitteisiin.

Edellä kysyin, rakentavatko nimenomaan kertomukset representaatioita. Yksi havainnollistava tulokulma tähän ovat Juulille kuitenkin pelaamisen ajan ja fiktiivisen ajan välisessä suhteessa keskeinen ongelmakohta ovat erilaiset ”rikkomukset” (*violations*), jotka ”rikkovat suhteen pelaamisen ajan ja fiktiivisen ajan välillä” (Juul 2005, 151). Esimerkkeinä tällaisista rikkomuksista hän käyttää välianimaatioita ja sitä, että monet digitaaliset pelit, kuten myös *Skyrim*, lataavat muutaman sekunnin tai minuutinkin ajan erilaisissa siirtymäkohdissa (ks. kuva 8). Tyypillisiä siirtymäkohtia *Skyrimissa* nopean matkustamisen ohella ovat johonkin suljettuun tilaan, kuten kaupunkiin, luolastoon tai rakennukseen siirtyminen oven kautta. Toisaalta jopa mahdollisuus tallentaa voidaan nähdä rikkomuksena, sillä tallentaminenhan ”pysäyttää” fiktiivisen ajan suhteessa pelaamisen aikaan. Juulin sanavalinta liittyy jälleen hänen ajatukseensa fiktion ja sääntöjen perimmäisestä yhteensopimattomuudesta, jota jo käsittelemme edellä. Pelaamisen ajan ja fiktiivisen

72 *Elder Scrolls* -wikisivuston (ks. http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Books_Skyrim) mukaan *Skyrimissa* on yhteensä 820 esinekoodia (*item code*), jotka viittaavat kirjoihin. Kaikki näistä eivät kuitenkaan ole romaaneja, historiikkeja, päiväkirjoja tai vaikkapa runokokoelmia, vaan joukkoon mahtuvat myös loitsukirjat (jotka lukemalla pelihahmo oppii uusia loitsuja), kirjeet, muistiot ja reseptit (jotka lukemalla voi oppia vaikkapa uusien lääke- tai myrkyjuomien reseptejä alkemian tarpeisiin).

ajan kahtalaisuutta tarkasteltaessa Juulin kompastuskivenä on hänen jossain määrin yllättävä valintansa tarttua strukturalistisiin määritelmiin ja rinnastaa pelaamisen aika kerronnan tasoon ja fiktiivinen aika tarinan tasoon. Hän viittaa tässä Chatmanin (1978, 62) lähtökohtaan ”tarinan ajasta” (kertomuksen esittämien tapahtumien ajallinen kesto) ja ”kerronnan ajasta” (kerronnan läpikäymiseen kuluva aika). Juulin mukaan rinnastus toimii siksi, että digitaalisten pelien pelaajan on käytettävä ”todellista aikaa” ymmärtääkseen ”fiktiivistä aikaa” (Juul mt. 160).



Kuva 8. Yksi *Skyrimin* monista latausruuduista, jotka usein tarjoavat pelaajalle erilaisia vinkkejä tai syventävät tämän tietämystä fiktiivisestä maailmasta ”kuvatekstien” muodossa (kuten tässä: ”Once, the dragons sought to eliminate or enslave all mortal races. If given the chance, they would surely do so again...”). Latausruutu toimii myös ”siirtymätilana”, joista enemmän jäljempänä luvussa 9. Lähde: elderscrolls.wikia.com.

Chatman (1978, 96–107) liittää tarinan ajan ja kerronnan ajan tilallisuuteen esittämällä niiden pohjalta jakoa tarinan tilaan (*story space*) ja kerronnan (*discourse space*) tilaan. Ryan (2012, 16) toteaa osuvasti, että kerronnan aika on käsitteenä selitysvoimainen siksi, että esimerkiksi kirjallisuus ja elokuva ovat ajallisia mediuksia. Kerronnan tila ei kuitenkaan käsitteenä sisällä tilaa samalla tavalla kuin kerronnan ajan käsite sisältää ajan, sillä kerronnan tila ei koske pelkästään tilaa, jonka kertova esitys fyysisesti vie vaan, pikemminkin, kuvaa tapaa, jolla kerronta paljastaa tarinan tilan. Nähdäkseni Juulin kovin mekaanisessa lähestymistavassa tarinaan ja kerrontaan on vastaavanlaisia ongelmia. Ensinnäkään Juulin pelaamisen ajan käsite ei huomioi pelin autonomisten

mekanismien ja pelaajan toimien samanaikaisuutta (vrt. Wei et al. 2010). Lisäksi, kuten olen jo edellä huomauttanut, objektiivisesti olemassa olevan fiktiivisen teoksen käyttöä ei tule ymmärtää yksinkertaisesti tekijän ennaltamääräämän sarjan rekonstruoimisena, vaan huomio tulee pikemminkin kiinnittää teoksen neuvottelemisen apuna ja sen myötä syntyvään tarinamaailmaan. Tarkoitukseni ei tässä yhteydessä ole esittää, että digitaaliset roolipelit olisivat ”mediumi vain tarinankerrontaan” (Juul mt. 161) vaan nostaa esiin se, ettei pelaamisen ajan (tai toiminnan ajan) kaltaisen käytön ajan ja fiktiivisen ajan tuottama kahtalaisuus digitaalisissa roolipeleissä tai muissa fiktiivisissä teoksissa pura kerronnallisuutta vaan päinvastoin tuottaa sitä.

Tarkasteltaessa digitaalisia pelejä fiktiivisinä teoksina Chatmanin ”kerronnan tila” toimii vielä huonommin kuin kaunokirjallisuuden kohdalla, sillä tapa, jolla tila, johon toiminta ja tapahtumat sijoittuvat, paljastuu, on samalla osa pelaajan konkreettista navigaatioprosessia. *Skyrimin* roolipelattava hahmo on pelaajan työkalu, jota ”todellisessa maailmassa” tapahtuvan toiminnan kautta ohjataan ja näin ollen hahmo on myös väline, jonka kautta fiktiivinen maailma paljastuu eteenpäin suuntautuvan toiminnan kautta. Näin ollen pelaajan toiminta osallistuu niiden tilallisten representaatioiden rakentamiseen, joista vastuulliseksi esimerkiksi Hermanin määritelmän mukaan hahmottuu kertomus. Toisaalta pelihahmo on myös osa fiktiivistä maailmaa ”ruudulla olevana” representaationa ja sijoittuu näin ollen sen sisäpuolelle. Tätä kautta roolipelihahmo Aarsethin (1997, 127) sanoin kiistanalaisena keskipisteenä tiivistää fiktiivisten teosten käyttäjyyden kahtalaisuuden: käyttäjä on yhtä aikaa ”vastaanottajana” tekemisissä keinotekoisien, jonkun toisen tai joidenkin toisten ”valmiiksi” tekemän teoksen kanssa, mutta samaan aikaan myös itse ”toimijana” luo teosta ja rakentaa siihen koherenssia.

Toimimalla niin konkreettisena kuin abstraktimpanakin navigaation välineenä pelihahmo mahdollistaa pelaajan rakentaman mentaalisen konstruktion fiktiivisestä maailmasta omine ajallisine ja tilallisine rakenteineen, jolloin *Skyrim* näyttäytyy todellisen maailman kaltaisena, itsenäisesti olemassa olevana paikkana. Hyvä vertailukohta digitaalisiin roolipeleihin tässä suhteessa ovat pelit, joissa roolipelihahmon kaltaista kiistanalaista keskipistettä ei ole. Klassinen abstrakti peli, *Tetris*, synnyttää pelaajan asemoitumisen ainoastaan yhdenlaisiin muutoksiin, kun pelaajan on reagoitava pelin ”kentällä” tapahtuviin muutoksiin. Sen sijaan pelikentän ”sisäpuolella” ei tapahdu sellaisia muutoksia, jotka olisivat navigaatioprosessin kautta sidoksissa asteittaiseen paljastumiseen tai sen aiheuttamia, tai jotka tapahtuisivat jollekulle ja jonkun havaintokulmasta. Kokemus *Tetriksen* pelaamisesta voidaan tiivistää lineaarisena toiminnan aikana, johon ei sisälly

esimerkiksi samanaikaisuutta tai tulkinnanvaraisia aukkoja, joiden täyttämiseksi tarvittava palikka olisi hetkellisesti piilotettu.

Lopulta, jos representaatioita rakennetaan vuorovaikutteisessa neuvottelussa, mitä ”kertomuksen kannalta merkittävät tapahtumat” oikein tarkoittavat, ja kuinka ne erottuvat ”kokonaistilasta”? Entä kuinka käyttäjä taltuttaa edellä tässä osiossa mainitsemani Ryanin kuvaaman kaaoksen? Toisin sanottuna, kuinka käyttäjä voi määrittää jotkin tapahtumat, tilat ja muutokset aktuaalisiksi hahmottaakseen maailman mahdollisesti olemassa olevan kaltaisena? Representaatioiden osalta keskeisimmät strategiat liittyvät yhtäältä aiempien teosten sekä niiden käyttämien konventioiden ja esitystapojen tuntemiseen. Edellä viittasin *Mass Effect 3*:ssa esiintyviin komentaja Shepardin uniin. Pelaaja tunnistaa ne vaivattomasti fiktiivisessä maailmassa ”ei-aktuaalisiksi” siitä huolimatta, että niitä ei useinkaan kehystetä vaikkapa näyttämällä Shepard asettumassa makuulle ennen niitä. Tärkeä syy jaksojen tunnistamiseen uniksi tai vähintäänkin ei-aktuaalisiksi on tapa, jolla ne on esitetty. Jaksojen kuvakieli (ks. kuva 9) esimerkiksi paitsi eroaa pelin muusta visuaalisesta ilmeestä myös muistuttaa muissa visuaalisissa mediuksissa, kuten elokuvissa, käytettyjä ”unenomaisia” konventioita. Lisäksi pelattavan hahmon liikkeet ovat hitaampia ja raskaampia kuin pelissä muutoin. Vastaavanlaisia konventioita käytetään hyväksi *Perdido Street Stationin* jaksossa, jossa Isaac vahingossa tulee nauttineeksi *dreamshit*-nimellä kutsuttua huumetta:

sun pouring in like a waterfall and I rejoice in it as blooms burst from my shoulders and my head and
chlorophyll rushes invigoratingly through my skin and I raise a great spined arms
don't touch me like that I'm not ready you pig
Look at those steamhammers! I'd like them if they didn't make me work so! (PSS, 157)

Tällaiset konventiot liittyvät nimenomaan fiktiivisiin teoksiin, joiden luonteen Walsh (2007, 129) on tiivistänyt seuraavasti: ”[N]iiden representaatiot luodaan diskursiivisin keinoin, aiempien representaatioiden pohjalta, eikä niinkään referentiaalisesti, vastauksena kokemusperäiseen dataan”. Aiemmillä representaatioilla Walsh viittaa sekä neuropsykologian hypoteesiin siitä, että todellisuuden havainnointia voidaan kuvata mentaalisten representaatioiden rakentamisena distaalisista virikkeistä (eli vastauksena kokemusperäiseen dataan) että aiempiin eri medioiden kautta diskursiivisesti esitettyihin representaatioihin. Itse keskityn tässä tutkielmassa nimenomaan jälkimmäisiin ja tarkastelen fantasiafiktion piiriin luettavien kaunokirjallisuuden ja digitaalisten pelien erilaisia konventioita, jollaisena maailman tai ”mahdollisesti olemassa olevan maailmankin” voi nähdä.



Kuva 9. Komentaja Shepardin viimeinen uni *Mass Effect 3*:ssa.
Lähde: masseffect.wikia.com.

Toinen kaaoksen taltuttamisen strategia, joka etenkin kaunokirjallisuudessa liittyy tiiviisti edellä mainitsemini konventioihin, puolestaan pohjautuu näkemykseen fiktiivisten mielten kyvystä luoda mahdollisia maailmoja (vrt. Ryan 1991, 123), johon jo edellä viittasin. Ryanin (mt. 156) mukaan henkilöiden sisäkkäismaailmat ovat ”upotettuja virtuaalisia kertomuksia”, ja hän käsittelee käyttäjän mahdollisuuksia konstruoida fiktiivisten henkilöhahmojen mielet näiden upotettujen kertomusten (*embedded narratives*) kautta. Palmer on kehittänyt Ryanin ajatusta eteenpäin kognitiivisen narratologian kehyksessä. Hänen teesinsä on se, että pääasiallista merkitystä välittävät kanavat, joiden kautta lukija pääsee sisälle fiktiiviseen maailmaan, ja kaikkein keskeisimmät tietojoukot, jotka mahdollistavat fiktiivisen maailman konstruoinnin, ovat ne, jotka säätelevät lukijan ymmärrystä fiktiivisten mielten toiminnasta. (Palmer 2004, 34.) Tässä ajatuksessa tietenkin korostuu näkemys siitä, että kaunokirjallinen maailma ei ole mahdollisesti olemassa olevan kaltaisena tavoitettavissa suoraan: maailmassa elävät henkilöt havaitsevat ja kokevat sen, kertoja kertoo, että henkilöt havaitsevat ja kokevat ja teksti esittää, kuinka kertoja kertoo, että henkilöt havaitsevat ja kokevat (vrt. Tammi 1992, 10–11). Fiktiivisen maailman audiovisuaalisesti esittämissä digitaalisissa roolipeleissäkin pelattavat hahmot ovat yhtä lailla keskipisteitä, vaikkakin kiistanalaisia sellaisia.

Kaiken kaikkiaan mahdollisuus ymmärtää fiktiiviset henkilöt, tapahtumasarjat ja paikat mahdollisesti olemassa olevan kaltaisiksi henkilöiksi, tapahtumasarjoiksi ja paikoiksi on keskeinen käyttäjän fiktiivisen maailman ”sisäpuolelle” sijoittuvan pyrkimyksen kannalta. Position ottaminen maailman sisältä puolestaan on tärkeää siltä kannalta, että abstraktin sääntömaailman ohella myös digitaalisista roolipeleistä voidaan erottaa toinenkin niitä ohjelmoivasta koodista tai laitteistosta irrallinen maailma – toisin kuin *Tetriksestä*, kuten edellä kävi ilmi. Tähän konstruktion olen viitannut tarinamaailman käsitteellä, ja se tavoittelee paitsi keinoja, jolla käyttäjä ymmärtää fiktiivistä maailmaa, myös tapaa, jolla käyttäjä osallistuu sen koherenssin luomiseen. Toisaalta mahdollisesti olemassa olevan kaltaisen maailman luomispyrkimyksen kanssa päällekkäin tai ristikkäin asettuu käyttäjän ”ulkopuolinen” tietoisuus fiktiivisen maailman keinotekoisuudesta ja pyrkimys tehdä henkilöistä, tapahtumasarjoista ja paikoista tietoisia tulkintoja tietynlaisten tavoitteiden ja niiden taustalle hahmotettujen suunnitelmien mukaan. Digitaalisissa roolipeleissä nämä kaksi pyrkimystä paikantuvat etenkin fiktiivisen maailman määrittelemisen ja uudelleenmäärittelemisen väliseen vuorovaikutukseen, sillä käyttäjän kohti tiettyjä tavoitteita pyrkivä pohjaava toiminta suoraan vaikuttaa niin fiktiiviseen maailmaan, sen tapahtumiin kuin siellä eläviin henkilöihin. Tämä **kaksitasoisuus** on nähdäkseni kerronnallisuuden ytimessä niin kaunokirjallisuudessa kuin digitaalisissa roolipeleissäkin. Tätä kautta konkretisoituu myös ajatus siitä, kuinka fiktion käsitteellä voidaan kuvata todellisen maailman sekä tekstin ja käyttäjän välisessä vuorovaikutuksessa ”eloon heräävän” maailman välistä suhdetta, kun taas kertomus strategiana voi yhdistää ja luoda suhteita erilaisten fiktiivisen maailman komponenttien välille. Jatkan kaksitasoisuuden pohtimista seuraavassa käsittelyosiossa tarkemmin mahdollisesti olemassa olevien henkilöiden, tilallisten ulottuvuuksien ja näiden linkittymisen kautta. Kerronnallisuuden nostaminen keskeiseksi käsitteeksi maailmallisuuden rinnalle lisäksi siirtää keskustelun painopisteen selkeästi pois ”ludologiien ja narratologiien” välille hahmotetuista kiistakapuloista ja korostaa maailmojen vuorovaikutteista luonnetta.

III VUOROVAIKUTTEISET MAAILMAT

The man apart breathes in the moment long gone, listens to the coughs of mountain animals, the beat of jostling trees. Where ravines are he has plumbed lines to bring them to order and know them, has marked them and annotated his drawings, and learning the parameters of the peneplain or open-sided corries, the tributary canyons, creeks, rivers, and fern-scruffed pampas, he has made them beautiful. Where pines or ash are tethered and he notes the radius of a curve, the land humbles him. (IC, 1–2.)

”But quostiid – the prophecy – tells what you may be, not what you should be. Qostiid salo aak. Just because you can do a thing, does not mean you should. Do you have no better reason for acting than destiny? Are you nothing but a plaything of dez... of fate?” (Paarthunax, *Skyrim*.)

Tässä osiossa lähdän erittelemään tarkemmin maailmojen vuorovaikutteisuutta. Keskeinen lähtökohtani on erilaisten formaaleiksi nimitettyjen rakenteiden, fiktion ”objektiivisesti olemassa olevien keinojen”, ja yksilöllisen käyttäjän välinen vuorovaikutus. Digitaalisten pelien kohdalla on olennaista huomioida se, että formaalit rakenteet määrittävät niissä sekä ”sääntöjen maailmaa” että niin sanottua ”mielikuvituksellista maailmaa”, jota käyttäjä voi lähestyä mahdollisesti olemassa olevan kaltaisena. Näkemykseni mukaan nämä kaksi maailmaa eivät digitaalisissa roolipeleissä ole ristiriidassa keskenään, vaan pikemminkin ne ovat tiiviissä vuorovaikutuksessa keskenään. Yhtäältä nämä näkökulma muistuttaa edellä mainitsemani, esimerkiksi Mäyrän (2008, 17) korostamaa pelien rakenteen kaksitasoisuutta, joka lähtökohtaisesti pätee kaikissa peleissä. Silloin, kun tarkastellaan digitaalisia pelejä nimenomaan pelaajan näkökulmasta, on kuitenkin olennaista pitää mielessä se, että vaikka kaksi edellä mainittua tasoa voitaisinkin periaatteessa erottaa toisistaan, pelaajat kohtaavat ainoastaan ”täysin toteutettuja digitaalisia pelejä, eivät universaaleja tai abstrakteja pelejä, joita määrittävät ainoastaan niiden säännöt” (Mäyrä mt. 53). Vastaavalla tavalla voidaan myös todeta, etteivät pelaajat koskaan kohtaa pelien fiktiivisiä maailmoja ilman niitä toteuttavaa teknologiaa siitä huolimatta, että niitä, yhtä lailla kuin sääntöjäkin, voidaan tarkastella jonakin ohjelmoivasta koodista tai laitteistosta irrallisina rakennelmina. Tästä syystä on olennaista tarkastella niin näiden kahden tason kuin pelaajan tulkitsevan (*interpretative*) ja manipuloivan (*manipulative*) toiminnan tiiviisti yhteenkietoutunutta luonnetta.⁷³

73 Johdannossa lainamani Eskelinen (2001) on kutsunut näitä konfiguroivaksi ja tulkitsevaksi käyttäjäfunktioiksi, ja korostanut konfiguroivan toiminnan dominoivaa asemaa peleissä, sillä peli tilanne on ”tarkoituksia, keinoja, sääntöjä, varusteita ja manipuloivaa toimintaa”. Muun muassa Mäyrä (2008, 53) on kuitenkin korostanut sitä, että tulkitseva toiminta on aina ”inhimillisenä kykynä” läsnä myös peleissä.

Kaunokirjallisuutta analysoitaessa vastaavanlainen erilaisten tasojen tai ”maailmojen” välinen yhteys on tärkeää pitää mielessä. Liikaa painoarvoa ei tule asettaa konkreettisille kaunokirjallisille keinoille, mutta ei myöskään lukijan teoksen lukemisen aikana rakentamalle abstraktille, tulkinnalliselle konstruktiolle. Johdannossa luvussa 2 jo toinkin esiin sen, kuinka jälkiklassisen narratologian voidaan nähdä tutkivan ”ylhäältä alas” sitä, mitä lukuprosessin aikana tapahtuu, kun taas strukturalistisen huomion kohteena on se, mitkä tekstuaaliset piirteet, ”alhaalta ylös”, tähän prosessiin vaikuttavat (ks. esim. Jahn 1997; Hägg 2005, 42). Tässä tutkielmassa sen sijaan käytetään lähestymistapaa, joka kyberneettisen takaisinkytkentöjen silmukan tapaan tarkastelee vuorovaikutusta niin ylhäältä alas kuin alhaalta ylösinkin. Kaikkien fiktiivisten maailmojen rakentaminen on vuorovaikutteista, ja tämä tekee myös fiktiivisten teosten käyttäjäroolista kaksitasoisen edellisessä osiossa käsittelemäni maailmojen kahtalaisuuden tapaan. Käyttäjät ovat yhtä aikaa sidottuja teoksen objektiivisesti olemassa olevaan rakenteeseen – kuten kaunokirjallisen tekstin progressiorakenteeseen – ja sen käytön ”sääntöihin”, mutta toisaalta he osallistuvat luovaan prosessiin. Näistä lähtökohdista tarkastelen ensin keinotekkoisten keinojen luomia, mutta silti mahdollisesti olemassa olevien kaltaisiksi hahmotettavia henkilöitä (luku 8) ja tiloja (luku 9). Sen jälkeen siirryn luvussa 10 analysoimaan mahdollisuuksien ”todeksi tulemista” eli toisin sanottuna sitä, millaiset erilaiset keinot ohjaavat käyttäjiä aktualisoimaan tiettyjä potentiaalisuuksia. Samalla pohdin sitä, kuinka mitä käyttäjäroolien kahtalaisuus tarkoittaa toisaalta kaunokirjallisuuden lukijoiden, toisaalta digitaalisten roolipelien pelaajien kannalta.

8 Mahdollisesti olemassa olevat henkilöt

Kuten osiossa II mainitsin, sekä kaunokirjallisuudessa että digitaalisissa peleissä henkilöhahmot voidaan nähdä toiminnan etenemisen liikkeelle panevina voimina tai keskuksina. Tässä luvussa tarkastelen Miévilien romaaneista *Perdido Street Stationia* ja digitaalisista roolipeleistä *Final Fantasy VII*:ää ja vertailen tapoja, joilla ne käyttävät erilaisia keinotekoisia keinoja herättääkseen käyttäjänsä mielessä niin sanottuja upotettuja maailmoja, jotka voivat toimia kaaoksen taltuttamisen välineinä suuntaa ja toimintaa selittävinä konteksteina. *Perdido Street Stationin* kohdalla tarkastelen henkilöhahmojen sisäkkäismaailmojen kautta luotuja kokemuksellisia järjestyksiä, kun taas *Final Fantasy VII*:n osalta keskityn roolipeleille ominaiseen quest-rakenteeseen erilaisten tavoitteiden, unelmien ja muiden motiivien ilmentäjänä, tapahtumien järjestyksenä. Toisaalta on keskeistä myös huomioida, että tapahtumia ja kokemuksia niistä voi olla mahdotonta erottaa toisistaan – niin yhteen kietoutuneita ne ovat. Yhtäältä tässä luvussa tarkastelenkin sitä, kuinka edellisessä osiossa käsittelemäni samanaikaisuus ilmenee ja toteutuu kaunokirjallisuudessa ja digitaalisissa roolipeleissä käyttäjän näkökulmasta.

8.1 Mielten maailmat

Yksi keskeisimmistä strategioista, joilla fiktiivisiin maailmoihin voidaan uppoutua mahdollisesti olemassa olevan kaltaisina, on maailmojen ”sisäpuolella” elävien henkilöhahmojen mielten konstruointi ja liittäminen laajempaan kontekstiin. Palmer (2004) on korostanut omassa lähestymistavassaan fiktiivisiin maailmoihin nimenomaan henkilöiden välisen vuorovaikutuksen, yhteistoiminnan ja fiktiivisten mielten sosiaalisen luonteen merkitystä. Hän peilaa tarkastelunsa teoreettisia lähtökohtia Dorrit Cohniin, jonka teoksella *Transparent Minds* (1978) on edelleen – syystäkin, kuten esimerkiksi McHale tuoreessa artikkelissaan (2012) huomioi – vaikutusvaltainen asema narratologisen tutkimuksen parissa. Palmer (mt. 113) kutsuu Cohnin klassista, strukturalistista lähestymistapaa puhekategoriaturkimukseksi (*speech category approach*), koska sen tyyppinen narratologinen analyysi henkilöiden ajattelun prosesseista pohjautuu oletukseen siitä, että fiktiivisen puheen jäsentämiseen käytettyä kolmea kategoriaa voi suhteellisen ongelmattomasti käyttää fiktiivisen ajattelunkin erittelyyn. Palmer kritisoi Cohnin lähestymistapaa useaan otteeseen etenkin sen keskittymisestä mielen yksityiseen puoleen julkisen sijasta ja viittaa Cohnin (1978, v) mainitsemaan ”mieltymykseensä romaaneihin, joissa kuvataan pohdiskelevia henkilöahmoja ja heidän yksinäisiä keskustelujaan itsensä kanssa”. Kuten Palmer (mt. 9) oikeellisesti huomauttaa, tällaiset yksinäiset ja yksityiset tarkastelut eivät anna kovin kattavaa kuvaa kaunokirjallisuuden

fiktiivisten mielten toiminnasta. Onkin kiinnitettävä enemmän huomiota mielten sosiaaliseen ja julkiseen puoleen ja pohdittava myös sitä, kuinka mielet kiinnittyvät niitä ympäröivään kontekstiin.

Perdido Street Stationia tarkasteltaessa tällainen mielten sosiaalinen ja yhteiskunnallinen konteksti on erityisen tärkeää ottaa huomioon, sillä teoksen henkilöhahmojen tai ryhmien motiiveja, aikomuksia tai haluja olisi sangen vaikeaa ymmärtää pelkkiä yksinäisiä keskusteluja erittelemällä. Tällaisessa konfliktipohjaisessa lähestymistavassa, jota käsittelin edellä luvussa 5, henkilöiden ja heidän muodostamiensa ryhmien välinen toiminta voi siis olla keskeinen tarinoiden lähde, kuten Doležel ja Palmerkin esittävät, tai maailmojen moninaistuminen, kuten Ryan toteaa. Tämän toiminnan ymmärtäminen jää kuitenkin vajaaksi, jos sen suhdetta fiktiivisen maailman fyysisiin, sosiaalisiin ja yhteiskunnallisiin konteksteihin ei oteta huomioon. Yhtä lailla kuin käyttäjälle muodostuvaan kokonaisvaltaiseen kuvaan fiktiivisestä maailmasta vaikuttavat ne mielet, joiden kautta maailman kontekstit suodattuvat, fiktiivisiin mieliin kokonaisuuksina puolestaan vaikuttaa niitä ympäröivä konteksti, jossa ne toimivat. Fiktiivisen maailman ja fiktiivisten mielten suhde muistuttaakin edellä mainitsemaani silmukkaa: fiktiivinen maailma on riippuvainen siellä elävien henkilöhahmojen tekemistä havainnoista, mutta samaan aikaan maailma myös vastavuoroisesti vaikuttaa henkilöhahmoon. Tämä kaksisuuntainen prosessi on osa aktuaaliseksi tulkittavan maailman ja tapahtumien määrittelyä, ja sen kautta on mahdollista tarkastella sitä, kuinka käyttäjä ymmärtää paitsi henkilöhahmojen toimintaa, myös kokonaisuutena fiktiivistä maailmaa ja siellä vaikuttavia lakeja, voimia ja rajoituksia.

Edellä luvussa 6 mainitsin Fludernikin kokemuksellisuuteen ja ihmiskokemuksen esittämiseen pohjautuvan näkemyksen kertomuksesta. Fludernikin (1996, 26–30) keskeinen teesi on se, että mikä tahansa teksti, joka luo kokevan tajunnan – kertojan, henkilön tai katsojan – on kertomus, riippumatta sen rakenteellisesta tai sisällöllisestä muodosta. Oman tutkielmani kannalta erityisen kiinnostavaa tässä lähestymistavassa on käyttäjän mielen painottaminen fiktiivisten mielten rinnalla. Korostaessaan ”lukijaa ja tulkitsijaa” kognitiivinen narratologia esittää, että meillä on kyky ja pyrkimys kerronnallistaa ja siten tehdä itsellemme luonnollisiksi myös erilaisia kokeellisia fiktioita (vrt. Lehtimäki 2009, 41). Fludernikin (mt. 12) lähtökohta on se, että kaikki kertominen ja kertomuksen tulkinta pohjautuu inhimilliseen kokemuksellisuuteen, ”näennäisen mimeettiseen ’tosielämän kokemuksen’ herättämiseen”, ei niinkään esitettyyn tapahtumarakenteeseen. Hänen teoriansa ytimessä on kerronnallistamisen (*narrativization*) prosessi tai lukustrategia. Tässä tietoisessa prosessissa vastaanottaja etsii tekstejä kohdatessaan aktiivisesti keinoja tehdä kertomuksista mielekkäitä ja järjellisiä yhdistämällä ne ennestään tuttuihin kerronnallisiin

tilanteisiin (Fludernik mt. 45). Vaikka käyttäjä siis kohtaisi täysin vierailta, oudoilta tai käsittämättömiltä tuntuja tilanteita, hän pystyy Fludernikin (mt. 34–35) näkemyksen mukaan luonnollistamaan ne soveltamalla yhä uusia kehyksiä ja siten tekemään ne ymmärrettäviksi yleisinhimillisissä kokemuksellisuuden rajoissa. Tällöin uusi tai vieras tilanne sijoitetaan osaksi jotakin ennestään tuttua tai hallittavissa olevaa toiminnan skriptiä.

Mäkelä nimittää Fludernikin käsitystä kertomuksesta osuvasti ”piparkakkumuotiksi, joka sovitetaan kokemuksen, ilmiön tai diskurssin päälle sitä jäsentämään tai selittämään” (Mäkelä 2011, 30). Kognitiivisen käsitteistön soveltamisen yhteydessä onkin muistettava liiallisen ”kognitivismin” vaarat. Mäkelä (mt. 95) huomioi, kuinka tiukoista määritelmistä luopuminen ja ihmiskognition toiminnan imitoiminen on johtanut nykynarratologit määrittelemään käsitteensä prototyyppien kautta. Tällainen prototyyppittely puolestaan johtaa helposti kirjallisten ja fiktiivisten ilmiöiden latistumiseen ja erityispiirteiden sivuuttamiseen. Hyvä esimerkki tästä on tapa, jolla kognitiivisessa narratologiassa tulkinta typistyy ”tolkun saamiseksi”, ja tulkinnallisten haasteiden sijaan toistuvasti puhutaan kertomuksen ymmärtämisestä, *making sense of a narrative* (vrt. Mäkelä mt. 45). McHale esittää samansuuntaisen huomion arvioidessaan sitä, onko kognitiivisesta narratologiasta ”Cohnin projektin” täydentäjäksi tai jopa korvaajaksi, ja kysyy:

Jos kognitiivinen narratologia jossain mielessä täydentää teoriaa, joka Cohnin typologiasta puuttui, menetettiinkö tässä ’päivityksessä’ jotakin arvokasta? Kenties kyky tehdä hienosyistä analyysia, ja tarkkaavaisuus kaunokirjallisille konventioille. (McHale 2012, 123.)

Liiallinen kognitivismi painotuksineen on vaikuttanut myös fiktiivisten maailmojen tarkasteluun: esimerkiksi Hermanin ja Palmerin kognitiotieteisiin pohjaavien lähestymistapojen keskiössä on luonnollisen tai ainakin **luonnollistavan** tarinamaailman käsite. Hermanin (2002, 9–10) mukaan kirjallisuuden lukemisen aiheuttama deiktinen siirtymä (*deictic shift*) lukijan kognitiossa mahdollistaa sen, että lukija kykenee asemoimaan itsensä Hermanin tarinamaailmaksi kutsuman fiktiivisen todellisuuden ajallisiin ja tilallisiin kehyksiin siten, että sen ymmärtäminen luonnollistuu. Palmer puolestaan määrittelee tarinamaailmat ”mahdollisiksi maailmoiksi, jotka konstruoidaan kielen kautta sillä performatiivisella voimalla, jonka kulttuuriset konventiot suovat” (Palmer 2004, 33). Sekä Herman että Palmer korostavat käyttäjän konstruoimaa mentaalista mallia tavalla, joka antaa olettaa, että ”oikeita” tai ”tosia” tarinamaailmoja on vain yksi, ja se on tavoitettavissa kunhan siitä luonnollistamisen kautta tehdään järjellinen.

Vaikka esimerkiksi Palmer tuo kohtuullisen painokkaasti käsittelyssään esiin lukijan tekstuaalista pintaa pitkin etenevän lukuprosessin, vahvasti kognitiotieteisiin pohjautuva analyysi ei kykene

sellaisenaan antamaan riittäviä välineitä toisten mielten fiktiivisen esitystavan erityislaatuisuuden tarkasteluun. Mäkelä (2011, 272) on todennut, ettemme voi palauttaa mielten välistä tai mielen sisäistä dynamiikkaa sen kaltaisiin sosiaalisiin suhteisiin, jotka hallitsevat käyttäytymistämme tosielämässä. Kirjallinen esitystapa tekee näet mahdolliseksi sen ”kognitiivisen tempun”, että sekä kokeminen, kertominen että koko fiktiivisen maailman ja henkilöiden konstruointi tapahtuvat kaikki samalla tasolla. Ne rakentuvat samanaikaisesti silmukoissa, joissa fiktiivinen maailma sekä siitä tehdyt havainnot ja siellä nähdyt unet, toivotut haaveet ja tavoitellut unelmat nivoutuvat yhteen. Lukija yhdistää henkilöhahmojen tavan ymmärtää heitä ympäröivää fiktiivistä maailmaa omaan tapaansa rakentaa tarinamaailmaa, ei niinkään omaan tapaansa hahmottaa niin sanottua todellista maailmaa. Kaiken kaikkiaan pidän ymmärrettävän ja luonnollisen rinnastamista synonyymeiksi kyseenalaisena, varsinkin jos luonnollisella tarkoitetaan jotakin yleisinhimillistä ymmärtämisen prototyyppiä.

Upotetuksi **kertomukseksi** henkilöhahmon ”subjektiivisen maailman” voi nimetä siinä mielessä, että kuten Walsh (2007, 87) huomioi, tarinat eivät synny ilmiöistä sattumalta vaan ne ovat tarinoita siksi, että ne on artikuloitu. Fiktiossa tällaisten tarinoiden välittäminen (*transmission*) on representoidun kerronnan elementti. Brooks (1984, 34) sanoin kertomus tuntuu aavistavan ennalta välittämisenä aktin, lukemisen ja ymmärtämisen hetken, jota se itsessään ei voi tuntea, sillä tämä akti aina vasta seuraa kirjoittamista. Upotetussa kertomuksessa on kyse keinoitekoisesta konventiosta, jota käyttäjä ja myös tekijä voivat hyödyntää luodakseen järjestyksiä. Niin sanottuun tosielämän kokemukseen se viittaa siinä mielessä, että sen kautta voidaan luoda illuusio lineaarisesta kulusta, jollaiseksi todellinen ihmiskokemus aikaan ja tilaan sijoittuneena ruumiina mielletään. Ne ovat juuri sellaisia taakse- ja eteenpäin suuntautuvia kaaria tai linjoja, joihin käyttäjä tulkinnallaan tarttuu. Walshin ja Brooks (1984) esiin nostama välittämisen tai välittymisen elementti yhtä aikaa vahvistaa ja murtaa tätä illuusiota. Yhtäältä se luo kuvaa siitä, että esimerkiksi fiktiivisen maailman tapahtumat tapahtuvat jollekulle ja vaikuttavat johonkukaan samaan tapaan kuin tapahtumat todellisessakin maailmassa, ja tämä kokemus välittyy upotettuna kertomuksena.⁷⁴ Toisaalta fiktiivisen mielen tapa aavistaa ennalta välittämisenä akti – eli aktuaalinen käyttökokemus – purkaa käsitystä fiktiivisestä mielestä pohjimmiltaan todellisen mielen kaltaisena. Tämä käy konkreettisesti ilmi esimerkiksi seuraavasta katkelmasta, jossa Yagharek muistelee siipiensä menetystä:

74 Palaan ajatukseen kokemusten välittymisestä luvussa 12 ja problematisoin sitä siellä enemmän.

I remember the touch of the metal. The extraordinary sense of intrusion, the horrific in-out-in-out motion of the serrated blade. It fouled with my flesh many times, had to be withdrawn and wiped clean. I remember the breathtaking inrush of hot air on tissue laid bare, on nerves torn from their roots. The slow, slow, merciless cracking of bone. [...] The sudden, giddy weightlessness as one wing was lifted away and the stubs of bone trembled shatteringly back into my flesh and ragged fringes of meat slithered from my wound and the agonizing pressure of clean cloth and unguents on my lacerations and the slow stalk of San'jhuarr around my head and the knowledge, the unbearable knowledge that it was all about to happen again. (PSS, 619.)

Yagharekin muistelu on hyvä esimerkki paitsi siitä, kuinka kaunokirjallisuudessa voidaan luoda illuusio mennyttä kokemustaan luontevasti tavoittelevasta henkilöstä myös siitä, kuinka fiktiiviset henkilöahmot sommittelevat kokemustaan kielellisesti, kerronnallisesti ja myös taiteellisen motivaation kautta (vrt. Mäkelä 2011, 45). Lisäksi käyttäjän kannalta on huomionarvoista, että Yagharekin ensimmäisessä persoonassa kertomat osiot on sijoiteltu tekstissä jokaisen luvun loppuun lyhyiksi, korkeintaan muutaman sivun mittaisiksi katkelmiksi. Tämä ratkaisu entisestään rikkoo ajatusta Yagharekin fiktiivisestä mielestä todellisen kaltaisena ja ennemminkin vahvistaa mielikuvaa hänen ”äänestään” tietoisesti konstruoituna osana konkreettista taiteellista ilmiötä. Lopulta tämän käsittelyni tarkoituksena ei ole julistaa upotetun kertomuksen käsitettä hyödyttömäksi vaan ainoastaan osoittaa sen keinotekoisuus – tai luonnottomuus, jos tällaista nimitystä siitä halutaan käyttää. Fantasiafiktion yhteydessä on hyvä huomioda myös se, että fiktiivinen maailma yhtä lailla on konstruktio, joka tuntuu aavistavan rakentamisensa ennalta: niin *Perdido Street Station* kuin *Final Fantasy VII*:kin ovat täynnä tietynlaisia tunnistettavia elementtejä, joihin käyttäjä voi tulkinnallaan tarttua. Seuraavaksi hahmottelen sitä, kuinka fiktiivisiä mieliä sekä fiktiivisen maailman rakentumista ja hahmottumista voidaan tarkastella niin, ettei tarkastelu irtaudu liiaksi konventioista, joilla sekä maailma että mielet tuotetaan.

Kaunokirjallisessa kerronnassa fiktiivinen maailma ja henkilöahmojen subjektiiviset maailmat ovat toisiinsa limittyneitä. Yksi lähestymistapa niiden maailmojenvälisen dynamiikan tarkasteluun on esimerkiksi Cohnin edustama puhekategoriaturkimus. Olen Palmerin kanssa samaa mieltä siitä, että se on luokitteluineen paikoin liian yksinkertaistava, mutta sen kaltainen klassinen narratologia tarjoaa edelleen käyttökelpoisia välineitä kaunokirjallisten tekstien rakenteiden analysointiin. Henkilöahmojen fiktiivisiä mieliä on pystyttävä tavoittelemaan jonkinlaisilla yleisesti määriteltävillä välineillä, joiden pohjana puhekatgorioitakin voi käyttää. Lähtökohtainen ongelma puhekategorioiden suhteen on se, että niitä koskevia malleja on lukemattomia, ja eri malleissa samaa ilmiötä kuvaaville kategorioille on annettu monia erilaisia nimiä (vrt. esim. McHale 1978, seitsemän kategoriaa; Fludernik 1993, yksitoista kategoriaa). Jaan tässä kategoriat kolmeen peruskategoriaan Cohnin ja Palmerin tavoin, ja havainnollistan niiden keskinäisiä eroja lyhyellä

Perdido Street Stationista poimimallani esimerkkilauseella, jonka muokkaan omavaltaisesti kunkin kategorian mukaiseksi.

Suora esitys (*direct thought*; Cohnin luokittelussa *quoted monologue*) on kerronnallinen konventio, jolla kertoja esittää verbaalisen transkription, jonka voi hyväksyä henkilöhahmon aktuaalisten ajatusten jäljennökseksi (Palmer 2004, 54). Se on ikään kuin henkilön ääneen lausumaa, ja luo tietyn realismin illuusion – siinä määrin kuin ihmisen sisäinen ääni itsessään voidaan nähdä hyväksyttynä psykologisena faktana (Cohn 1978, 77). *Perdido Street Stationissa* suora esitys erotetaan muusta tekstistä pääasiallisesti kursiivilla, ja mukana on yleensä myös viittaus mentaaliseen toimintaan, esimerkiksi *thought*, kuten tässä seuraavassa esimerkissä: ”He [Isaac] opened the door on a debauched-looking Lucky Gazid. *What the fuck is this?* he **thought**.” (PSS, 150.) Ajatusraportti (*thought report*; Cohnilla *psychonarration*), epäsuoran puheen vastine, puolestaan on kategorioista kaikkein joustavin: se on kertojan keino esittää paitsi henkilön ajatuksia, myös monenlaista muuta mentaalista toimintaa kerronnassa. Esimerkkilauseestani tulisi siis seuraavankaltainen: *”He opened the door [...]. He wondered what the fuck that was.” Näin ollen kertoja toimii ikään kuin mielen tapahtumien kääntäjänä kielelliseen asuun (Cohn mt. 46). Vapaa epäsuora esitys (*free indirect thought*; Cohnilla *narrated monologue*) on yksinkertaisesti sanottuna kahden muun kategorian yhdistelmä. Se sekoittaa kertojan ja henkilön diskurssit sekä verbalisoidun ja verbalisoimattoman aineksen (Cohn mt. 105). Esimerkkini muuttuu seuraavanlaiseksi: *”He opened the door [...]. What the fuck was this?”

Palmer (2004, 53) löytää yllä lyhyesti ja yksinkertaistetusti havainnollistetusta puhekategoriaturkimuksesta seuraavanlaisia ongelmia: se on asettanut näennäisen mimeettiset suoran ja vapaan epäsuoran esityksen kategoriat diegeettisen ajatusraportin edelle, se näkee henkilöhahmojen mielet yksityisinä, passiivisina tajunnanvirtoina painottuessaan liialti sisäiseen puheeseen ja lyö täysin laimin ajatusraportin keinoin esitetyt kuvaukset sellaisista mielentiloista kuin tunteet, aistimukset, luonteenkuvaukset, uskomukset, asenteet, aikomukset, motiivit ja toiminnan syyt. Palmer ottaakin käyttöön käsitteen kontekstuaalinen ajatusraportti (*contextual thought report*), jolla hän tarkoittaa lyhyitä, huomaamattomia virkkeitä, lauseita tai jopa yksittäisiä sanoja, jotka kuvaavat jotakin puolta henkilöhahmon mielestä ja jotka usein yhdistyvät toiminnan tai kontekstin kuvaukseen (Palmer mt. 209–210). Esimerkiksi tämä lyhyt virke kuvaa paitsi Linin kohtalosta huolestuneen Isaacin mentaalista tilaa, myös hänen toimintaansa ja liikettään kohti Lemuelia: ”He rushed at Lemuel, began to beg with him incoherently, tried to convince him that he must be mistaken” (PSS, 378). Fyysisen kontekstin ja toiminnan kuvaus voidaan yhdistää hyvin

monella tavalla fiktiivisen mielen esittämiseen, kuten tässä Yagharekin toimintaa ja yöperhosten pesäpaikkaa kuvaavassa virkkeessä: ”Now that he had discovered what he had sought, Yagharek wanted to shin as fast as he could down the innards of the dome, to remove himself from the slake-moth’s world, to get out of the heights of the air and hide on the ground under the looming eaves” (PSS, 460–461). Palmer (mt. 76) käyttää tällaisesta tekniikasta myös nimitystä yhdistämisfunktio (*linking function*), joka on niin tuttu, että se on osittain näkymätön niin tavallisille lukijoille kuin osalle tutkijoistakin. Sen kautta kertoja yhdistää henkilöhahmojen ajatukset sosiaaliseen ja fyysiseen kontekstiin juuri ajatusraportin ja fiktiivisen maailman pinnallisen kuvauksen kaltaisten keinojen avulla.

Palmer haluaakin omassa tarkastelussaan käsitellä henkilöhahmojen mieliä kokonaisuuksina eikä missään nimessä ylikorostaa suoran tai vapaan epäsuoran esityksen roolia niiden välittymisessä. Hän lainaa Ryanilta edellä mainitsemani upotetun kertomuksen käsitteen ja esittää, että lukija pystyy lukemaan fiktiivisen henkilön tajuntaa upotettuna kertomuksena sovittamalla siihen jatkuvan tietoisuuden kehyksen (*continuing-consciousness frame*) (Palmer 2004, 175). Tätä kautta lukija konstruoi henkilön koko mielen toiminnassa: mukana ovat niin aistinvarainen ja kognitiivinen perspektiivi kokonaisuudessaan, ideologinen maailmankuva, muistot menneestä kuin uskomusten, halujen, aikomusten ja motiivien kokoelma ynnä tulevaisuudensuunnitelmat (Palmer mt. 183). Näin hahmottuu kokonaiskuva henkilöhahmon subjektiivisesti konstruoimasta tarinamaailmasta, joka on jatkuvassa vuorovaikutuksessa muiden henkilöiden maailmojen ja fiktiivisen maailman kanssa (mt. 184). Palmerin sovellus⁷⁵ siis yhtäältä toistaa Ryanin käsitystä tekstuaalisen aktuaalisen maailman ympärille sijoittuvista sisäkkäismaailmoista, mutta tuo sen vahvemmin kiinni lukijan aktuaaliseen kognitioon ja lukijan tekstin ymmärtämisen prosessiin. Sisäkkäismaailmojen käsite on yksi konkreettinen keino tarkastella sitä, kuinka lukija eläytyy fiktiiviseen maailmaan näkemällä sen henkilöt mahdollisesti olemassa olevan kaltaisina, mutta samaan aikaan ottaa huomioon maailmojen roolin osana tekstuaalista, diskursiivista verkostoa. Seuraavaksi tarkastelen sitä, millaisin keinoin digitaalisissa roolipeleissä etenkin pelattavista hahmoista voidaan tehdä mahdollisesti olemassa olevien henkilöiden kaltaisia, ja mitä merkitystä tällä on sääntöpohjaiselle pelaamiselle.

75 Palmer (2004, 187) huomioi myös, että hänen upotetun kertomuksen käsitteellään on paljon yhteistä Mihail Bahtinin äänen (*voice*) käsitteen kanssa. Kuitenkin upotettu kertomus tuo selkeämmin esiin luonteensa diskursiivisena konstruktiona, elementtinä kertovassa diskurssissa.

8.2 Pelihahmon (etsimisen) quest

Kuten edellä tässä tutkielmassa olen todennut, pelaamisen ja tarinan vaatimusten on usein nähty olevan keskenään ristiriitaisia. Costikyan (2008, 6) esimerkiksi on esittänyt, että tarinan on oltava lineaarinen, kontrolloitu kokemus: sen tekijä valitsee tietoisesti tietyt tapahtumat ja asettaa ne tiettyyn järjestykseen luodakseen tarinan, jolla on mahdollisimman suuri vaikutus. Peleissä tällaisia tarinoita ei kuitenkaan voi olla, sillä pelien on tarjottava pelaajilleen edes illuusio vapaasta tahdosta: muutoin he ovat pelkästään ”**kokemuksen** passiivisia vastaanottajia” (Costikyan mt.). Tämän ajatuksen mukaan kiinnostava peli pohjautuu vuorovaikutteisuuteen, kun taas kiinnostava tarina perustuu lineaarisuuteen. Pelisuunnittelija Sid Meier onkin tunnetusti esittänyt, että peli tulisi määritellä sarjaksi kiinnostavia valintoja tai päätöksiä⁷⁶ (ks. Rollings & Morris 2000, 38), ja nämä valinnat eivät ole kiinnostavia, jos ne tuntuvat täysin ennalta määrätyiltä ja pelaaja kokee, ettei hänen toimillaan ole mitään merkitystä pelissä. Yhtäältä tämä liittyy Meierin toisaalla (Rouse 2001, 27–28) määrittelemiin ”kiinnostavan valinnan” kriteereihin, joiden mukaan valintatilanteessa yksikään vaihtoehto ei saa olla paras, ja Costikyanin määrittelemänä tarina näyttäisi sellaista edellyttävän. Tästä huolimatta voidaan sanoa, että etenkin roolipelit ovat kyenneet ja kykenevät edelleen yhdistämään toisiinsa menestyksekkäällä tavalla pelaamisen ja tietoisesti luodun, vaikuttavan tarinan. Digitaalisten roolipelien puolella yli kymmenen miljoonaa kappaletta myynyt *Final Fantasy VII* on kiistaton esimerkki tästä, ja nähdäkseni käyttäjän keinoilla lähestyä pelattavia hahmoja mahdollisesti olemassa olevien henkilöiden kaltaisina on oma merkityksensä tässä.

Edellä osiossa II tarkastelin erilaisia ristiriitoja ja konflikteja, jotka ovat keskeisessä roolissa *Final Fantasy VII*:n tarinoiden syntymisessä. Siitä kertoo jo digitaalisille roolipeleille hyvin tyypillinen, pelin kattava quest-rakenne, joka on omiaan tuottamaan toimintaa ja konflikteja. Edellä esitin myös, että roolipelejä tulisi tarkastella osana laajempaa fantasiafiktion geneeristä kenttää, ja quest on yksi populaarin fantasian tunnetuimmista konventioista. Digitaalisissa peleissä quest-rakenne ei toki rajoitu pelkästään fantastisia elementtejä hyödyntäviin peleihin, sillä esimerkiksi *Grand Theft Auto* -sarjassa (1997–, Rockstar games) toiminta rakentuu sitä muistuttavina tehtävinä. Seuraava W.A. Seniorin tiivistys niin sanotun quest-fantasian rakenteesta kuitenkin osoittaa sen, miksi fantasiafiktion kentän sisäpuolella tarkasteltu quest voi tarjota hyvän lähtökohdan *Final Fantasy VII*:n toiminnan tarkastelulle:

76 Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca (2008, 38) tosin huomauttavat, että Meierin määritelmä kiinnostavasta pelistä ei toimi niin hyvin tasohyppelyiden tai muihin toimintaan keskittyvien pelien kohdalla, sillä niissä valinnat eivät ole niinkään kiinnostavia vaan itse **toiminta**.

Quest-fantasian keskeinen rakenteellinen elementti on asteittainen matka: seikkailujen sarja, jonka sankari kumppaneineen kokee ja joka alkaa yksinkertaisista selkkauksista ja vaaroista, mutta joka laajenee kohti uhkaavampia ja hengenvaarallisia yhteenottoja. Kertomus alkaa yhtenä säikeenä, mutta muuttuu usein polyseemiseksi, kun yksilöt tai pienet ryhmät seuraavat pienempiä questeja laajemman kehyksen sisällä. [...] Valinnat ovat quest-fantasiassa ratkaisevan tärkeitä, sillä henkilöt kohtaavat useita ongelmakohtia, joissa heidän tekemänsä valinnat vaikuttavat monien kohtaloihin. (Senior 2012, 190.)

Senior (mt. 199) myös esittää, että quest-fantasia ei ole jäykkä kaava vaan sitä pikemminkin määrittää monimuotoisuus ja muuntuvuus, sillä ”käyttäen Tarinaa mediuminaan” se kykenee sisällyttämään ja heijastamaan erilaisia päämääriä ja kertomuksia. Tarkastelen seuraavaksi sitä, miksi quest on erinomainen rakenne *Final Fantasy VII*:n tyyppisille peleille niin suunnittelijoiden kuin pelaajienkin perspektiivistä.

Sääntöjen näkökulmasta quest on pelimaailmassa oleva parametrijoukko, joka luo pelaajalle haasteen, kun taas pelaajalle se on joukko ohjeita, joka ohjaa pelaajaa tietynlaiseen toimintaan. Kuten Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca huomioivat, tästä syystä questit tuovat peleihin kausaalisuutta kahdella tavalla. Ensinnäkin ne antavat pelaajalle keinon ymmärtää, kuinka tai miksi tietyt esitetyt tapahtumat ja toiminta liittyvät toisiinsa. Toiseksi ne antavat tekijöille rakenteen suunnitella questiin liittyvät tapahtumat, objektit sekä järjestyksen, jossa osa tai kaikki tapahtumat seuraavat toisiaan. (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca 2008, 183.) *Final Fantasy VII*:ään quest-rakenteet on upotettu erityisen innovatiivisesti, sillä sen suunnitteluajankohtana teknologia ei vielä mahdollistanut operationaalista logiikkaa, joka toimii nykyaikaisten digitaalisten roolipelien kulmakivenä. Wardrip-Fruin (2009, 46) quest flagiksi kutsuma mekaniikka⁷⁷ seuraa erilaisten questien tai niiden osien kehitystä suhteessa laajempaan fiktiiviseen maailmaan. Pelaajan näkökulmasta tämä tarkoittaa esimerkiksi sitä, että *Final Fantasy VII*:ssä pelaajalle ei ”anneta” questeja suoritettavaksi yhtä suoraviivaisesti tai yksiselitteisesti kuin *Skyrim* ja *Mass Effect 3* tekevät. Niissä pelaaja näkee questiin liittyvän ohjeistuksen tekstinä peliruudulla, kuten tässä *Mass Effect 3*:n ”Cerberus Attack” -tehtävässä: ”Cerberus has taken control of an old military installation on Tuchanka for unknown reasons. Land on Tuchanka and neutralise whatever operation Cerberus has in the area.” Osaltaan tämä liittyy *Final Fantasy VII*:n ja *Mass Effect 3*:n fiktiivisten maailmojen erilaisiin asetelmiin: jälkimmäisessä roolipelattavana on avaruusaluksen komentaja, joka useimmiten suorittaa tehtäviä esimiestensä antamien ohjeiden ja käskyjen mukaan, kun taas edellisessä pelattavat hahmot etenevät seikkailullaan omien tavoitteidensa ja päämääriensä ajamina

77 Mekanismi on tiivistetysti seuraavanlainen: Pelimoottori sijoittaa ja tarkistaa pienten datapalasten kokoelmaa (palaset tunnetaan yleensä nimityksillä *token* tai *flag*) sitä mukaa, kun pelaaja etenee pelimaailmassa. Nämä datamerkit edustavat maailman tilaa suhteessa mittakaavaltaan vaihteleviin questeihin. Merkkien sijoittelu ja tarkistaminen perustuu yleensä suhteellisen yksinkertaisiin skripteihin. Quest-merkkien ajantasainen tilanne esitetään pelaajalle eksplisiittisesti henkilökohtaisena ”päiväkirjana” tai ”muistiona”, jota skriptit päivittävät hyödyllisillä muistutusteksteillä sitä mukaa, kun datamerkit päivittyvät. (Ks. esim. Wardrip-Fruin 2009, 48.)

näennäisen sattumanvaraisella reitillä. Ihanteellisesti questit ovatkin liima, jolla pelin maailma, säännöt ja teemat yhdistyvät toisiinsa mielekkäällä tavalla (Tosca 2003a). Toisaalta *Mass Effect 3*:ssa *Skyrim*issa teknologian kehittyminen on mahdollistanut sen, että keskeneräisiä questeja saattaa olla suoritettavissa yhtä aikaa jopa kymmeniä, jolloin ilman jonkinlaista kirjallista ohjeistusta niiden tavoitteet saattaisivat unohtua pelaajalta.

Roolipelien tapa integroida yksittäiset questit osaksi laajempaa, koko pelin kattavaa quest-kaarta, josta vain sivuquestit ovat erotettavissa omiksi kokonaisuuksikseen, on osaltaan tehnyt niistä haastavia luokitella. Juul esimerkiksi on luokitellut pelit niiden luomien haasteiden mukaan progressio- ja emergenssipeleiksi. Roolipelit asettuvat näiden kahden luokan välimaastoon. Selkein esimerkki progressiopeleistä (*games of progression*) ovat seikkailupelit, joissa pelaajan on toteutettava tietty ennalta määrätty tapahtumien sarja (Juul 2005, 73). *Final Fantasy VII*:ään on upotettu loputon määrä tällaisia ”ratkaistavia” sarjoja, joita Toscan (2003a) näkemyksen mukaan voisi kutsua myös erillisiksi questeiksi. Pelin alkupuolella Cloudin on päästävä kartanoon ystävänsä Tifa Lockheartin perässä. Pian kuitenkin käy ilmi, että kartanoon pääsevät sisälle ainoastaan naiset. Pelaajan on siis keksittävä tapa, jolla hän voi pukea Cloudin naiseksi fiktiivisessä maailmassa. Onnistuakseen tässä pelaajan on ohjattava Cloud kartanon lähellä sijaitsevaan vaatekauppaan ja siten otettava selvää siitä, että mekkoja ompeleva mies juo masentuneena läheisessä baarissa. Tämän jälkeen mies on suostuteltava palaamaan töidensä pariin ja kun tämä onnistuu, Cloud saa sopivan mekon – ja niin edelleen. Progressiorakenne on tiiviisti pelin suunnittelijoiden hallussa ja siksi siihen perustuvia pelejä on usein nimitetty ”tarinallisiksi” Costikyanin tarkoittamassa mielessä. Aarseth puolestaan nimittää tällaista rakennetta hyödyntäviä pelejä ”peleiksi” juuri lainausmerkeissä, sillä hänen mukaansa esimerkiksi *Half-Lifen* (1998, Valve) kaltaiset pelit eivät koske ”valintojen tekemistä vaan yhden hyväksyttävän polun löytämistä” (Aarseth 2004b, 366).

Juulin määrittelemissä emergenssipeleissä (*games of emergence*) sen sijaan rajallinen määrä sääntöjä synnyttää valtavan määrän erilaisia pelillisiä variaatioita, joiden haasteisiin pelaajat vastaavat suunnittelemalla erilaisia strategioita. Perinteisiä esimerkkejä näistä ovat korttipelit tai shakki. Emergenssipelit eivät muodosta niinkään suoraa linjaa vaan avoimen mahdollisuuksien maiseman. (Juul 2005, 73–75.) Digitaalisten pelien puolella klassinen esimerkki emergenssipeleistä ovat monen pelaajan verkkopelit. *Final Fantasy VII*:ssa pelaaja voi liikkua maailmassa vapaasti ja suorittaa erilaisia sivuquesteja itselleen sopivassa tahdissa. Lisäksi taisteluissa ja erilaisissa upotetuissa minipeleissä pelaaja voi soveltaa hyvin erityyppisiä strategioita, kuten aiemmin tässä luvussa lainaamastani läpipeluuoppaasta ja Fort Condor -minipelistä kävi ilmi. Progressio- ja

emergenssipelin väliin sijoittuvan rakenteen vahvuus on Juulin (mt. 82–83) mukaan se, että pelaaja voi kokea ennalta määrätyn tarinan erilaisia questeja suorittamalla, mutta hänellä on **samaan aikaan** vapaus suorittaa tehtäviä haluamallaan tavalla tai haluamassaan järjestyksessä. Toisaalta on myös huomioitava, että osa itse questeista sijoittuu progressio- ja emergenssirakenteiden väliin, ainakin jos ne määritellään Juulin tapaan: ”Progressiopeleille voi tehdä läpipeluuohjeet: lista toimista, jotka pelaajan on toteutettava pelataksaan pelin läpi. Emergenssipeleille sen sijaan tehdään strategiaoppaita: nyrkkisääntöjä, yleisiä niksejä.” (Juul 2002, 328.) Tällä perusteella Tosca (2003a) määrittelee questit progressiorakenteiksi, sillä ne voivat olla osa läpipeluuohjetta ja niissä ei ole monimutkaisia strategioita. Uudemmissa digitaalisissa roolipeleissä, kuten *Skyrimissa*, pelaaja voi kuitenkin suorittaa questit monilla eri tavoilla, tai tehdä peliä hyvin erilaisiin suuntiin vieviä valintoja, kuten *Mass Effect 3*:ssa, jolloin niitä kuvailevat oppaat muistuttavat enemmän strategia- kuin läpipeluuohjeita. Tämäkin piirre liittyy osaltaan teknologiseen kehitykseen.

Final Fantasy VII:n keskeisimmän pelihahmon Cloudin henkilökohtainen quest kohti todellisen minuutensa löytämistä nostaa Seniorin mukaan määritellystä quest-muodosta esiin lisää tärkeitä puolia pelilliseltä kannalta. Ensinnäkin Juul (2005, 95) kuvaa pelaamista ”oppimiskokemukseksi, jonka aikana pelaaja omaksuu taitoja, joiden avulla hän voittaa pelin asettamat haasteet”. Toisaalta roolipelikokemukselle olennaista on sen keskittyminen pelattavaan hahmoon, ja siksi fantasiaroolipelaamista onkin kuvattu esimerkiksi *Runequest*-pöytäroolipelin (1978, Chaosium) suunnittelijoiden toimesta ”hahmon kehityspeliksi, joka simuloi henkilökohtaisen kehityksen prosessia, jota yleisesti kutsutaan elämäksi” (Perrin et al. 1980, 3). *Final Fantasy VII*:n kohdalla on tässä suhteessa hyvä huomioda se, että vaikka se antaa pelaajalleen mahdollisuuden nimetä kaikki pelattavat hahmot oman valintansa mukaan,⁷⁸ hahmon nimeämisoptio on pikemminkin pöytäroolipeleistä periytyvä jäännös kuin varsinainen hahmon luomisen työkalu (vrt. Holmes 2012, 73). Tässä tutkielmassa käsiteltävän *Skyrimin* pelattava hahmo luokin vahvemman illuusion siitä, että Dragonborn on nimenomaan pelaajan edustaja fiktiivisessä maailmassa, sillä häntä määrittää lähinnä pelaajan valitsema toiminta. Ilmeinen haaste *Final Fantasy VII*:n lähtökohdassa onkin tarinallisesti se, kuinka selittää se, ettei pelattava hahmokaan esimerkiksi tiedä omasta menneisyydestä mitään. Ongelma on tarinassa ratkaistu Cloudin kokemalla muistinmenetyksellä, joka on seurausta hänelle tehdyistä geeniteknisistä kokeista. Näin quest-fantasian rakennetta

78 Tämä mahdollisuus säilyi *Final Fantasy* -sarjan peleissä aina sarjan vuonna 2000 julkaistuun yhdeksänteen osaan saakka. *Final Fantasy X*:ssä (2001, Square) sen sijaan käytettiin ensimmäistä kertaa sarjan historiassa ääninäyttelijöitä, mikä luonnollisesti asetti omat rajoitteensa hahmojen vapaalle nimeämiselle. Tässä tutkielmassa tarkastelluista peleistä *Skyrim* ja *Mass Effect 3* kiertävät ongelman siten, että edellisessä pelattavasta hahmosta käytetään Dragonborn-kutsumanimeä, kun taas jälkimmäisessä pelattavaa hahmoa puhutellaan ”komentajaksi” tai ”Shepardiksi” huolimatta siitä, minkä etunimen pelaaja on hahmolleen antanut.

seuraava kehitystarina yhdistyy pelaajan kehittymiseen: yksinkertaisista (eli helpommista) haasteista edetään haastavampiin yhteenottoihin siten, että pelaajan kehittyminen pelin vaatimissa taidoissa kulkee käsi kädessä pelattavien hahmojen kykyjen (ja muistin) karttumisen kanssa. Lisäksi moneen säikeeseen tai pienempiin questeihin jakautuva rakenne tarjoaa pelaajalle suuremman illuusion vapaudesta, ja sen tuottamat erilaiset valintatilanteet lisäävät oman toiminnan merkityksellisyyden tunnetta.

Kuten johdanto-osiossa totesin, roolipeleissä tapa, jolla fiktiivinen maailma ja pelinsisäiset tehtävät nojaavat kertomukselliseen tukeen, on ilmeinen: voidakseen pelata niitä pelaajan on ymmärrettävä fiktiivistä maailmaa laajemminkin (Hitchens & Drachen 2009, 15). Tämä liittyy paitsi pelin sääntöjen ymmärtämiseen, myös quest-fantasian rakenteeseen. Senior kiinnittää huomiota tapaan, jolla quest-fantasioissa maisema toimii yhtenä henkilöhahmona Western-genren tapaan: ”Fantasiamaailma itse pyrkii korjaamaan erimielisyydet, jotka uhkaavat sitä tuholle. [...] Questin aikana paljastuu malli orgaanisesta, moraalisesta maailmasta, jolla on ohjaava päämäärä.” (Senior 2012, 190.) *Final Fantasy VII:n* Planeetta Elämänvirtoineen tekee tästä quest-fantasialle tyypillisestä ominaisuudesta hyvin konkreettisen, mutta fiktiivisellä maailmalla ja pelissä tapahtuvalla toiminnalla on muutoinkin tiivis yhteys. *Final Fantasy VII:n* yksittäistä questia ei ole mielekästä (tai edes mahdollista) irrottaa sitä ympäröivästä kontekstista. Jos ajatellaan, että yksittäisen questin järjestävä piirre on hahmon tai hahmojen ”matka kohti tavoitetta”, questien voidaan myös nähdä tekevän fiktiivisessä maailmassa elävien henkilöiden haluista, toiveista ja unelmista **materiaalisia**.

Final Fantasy VII:ssä keskeiseen tavoitteeseen ovat iskeneet silmänsä sekä pelattavien hahmojen seurue, Shinra-yhtiö että Sephiroth syistä, jotka ovat keskenään ristiriitaisia. Tämä tekee myös Seniorin (2012, 199) mainitseman quest-fantasian monimuotoisuuden näkyväksi: sen rakenne kykenee sisällyttämään ja heijastamaan erilaisia päämääriä. Quest-rakenteen tuottamat risteävät intressit paitsi ovat yksi pelin fiktiivisen maailman toiminnan lähteistä, ne myös tuovat fiktiivisen maailman itsessään laajemmin esiin, kun hahmojen halut, toiveet ja unelmat törmäävät heitä ympäröivän maailman rajoitteiden ja muiden maailmassa elävien hahmojen päämäärien kanssa. Tiiviisti sanottuna quest siis sekä motivoi maailmassa tapahtuvaa toimintaa että tekee toiminnan taustalla vaikuttavista motiiveista konkreettisia tai ymmärrettäviä. Hyvä esimerkki tästä on *Final Fantasy VII:n* traagisimpiin kuuluva quest, jossa Cloud ja muut pelattavat hahmot lähtevät seuraamaan Aerithia Nukkuvassa metsässä (*Sleeping Forest*) sijaitsevaan Muinaisten kaupunkiin

(*City of Ancients*), johon hän on vetäytynyt. Käsittelen sitä tarkemmin jäljempänä luvussa 10, mutta tässä yhteydessä haluan kuitenkin kiinnittää huomiota questin alkua edeltäviin tapahtumiin.

Aerithin katoamista edeltävät erikoiset tapahtumat Muinaisten Temppeleissä. Pelattava seurue matkaa sinne löytääkseen ”Mustan Materian” (*Black Materia*) ennen Sephirothia, joka puolestaan haluaa sen voidakseen manata valtavan meteoriitin törmäyskurssille Planeetan kanssa. Kun Musta Materia on erilaisten vaiheiden jälkeen löydetty, Sephiroth ilmestyy paikalle ja saa Materian itselleen hämmentävän tapahtumasarjan seurauksena. Siinä Materiaa käsissään pitelevä Cloud ”jakautuu” konkreettisesti kahdeksi: samalla kun toinen Cloud seisoo paikallaan, toinen Cloud horjahtaa eteenpäin ja ojentaa Materian Sephirothille. Tämän jälkeen Sephiroth poistuu paikalta, ja Cloud joutuu vihan valtaan ja hyökkää Aerithin kimppuun, kunnes näyttää äkkiä tulevan tietoiseksi teoistaan ja sanoo: ”Everything is white... What did I do? I don’t remember anything... My memory... Since when...? If everything’s a dream, don’t wake me.” Sitten hän menettää tajuntansa ja näkee unta, jossa hän tapaa Aerithin kauniissa metsässä. Tämä ilmoittaa pysäyttävänsä Sephirothin aikeet yksin. Lopuksi uneen ilmestyy Sephiroth, joka sanoo Cloudille: ”We must stop that girl soon”.

Pelitutkimuksen piirissä questien ja pelien tarinallisuuden välinen yhteys on herättänyt keskustelua, joka on useimmiten keskittynyt pohtimaan sitä, millä tavoilla quest ja tarina eroavat toisistaan. Yleisimmän perustelun esittää Tosca, jota toteaa, että ”kun quest on saatu päätökseen, se voidaan kertoa tarinana” (Tosca 2003a). Hän rinnastaa sen ilmiönä todellisessa elämässä tapahtuvaan tarinankerrontaan, jossa ”mikä tahansa ihmiskokemus voidaan tarinallistaa tapahtumien jälkeen”. Ragnhild Tronstad (2001, 4) nojaa samanlaiseen lähtökohtaan esittäessään, että questit sekoitetaan tarinoihin yleensä siksi, että niitä tarkastellaan jälkikäteen, jolloin toiminnallinen puoli jää huomioimatta. Tronstadin mukaan questien ja tarinoiden ero onkin se, että tarinat kuuluvat ”merkitysten luokkaan” yhdessä konstativien⁷⁹ kanssa eivätkä niinkään toiminnan luokkaan. Nämä ajatuskulut toistavat jälleen kerran edellä kritisomaani kaksijakoista lähestymistapaa tarinaan ja kerrontaan ja olettavat, että tarinat ovat konstativeja siksi, että ne ovat menneeseen, jo päätyneeseen toimintaan viittaava muoto. *Final Fantasy VII:n* questit kohti Sephirothin pysäyttämistä tai Cloudin todellisen minuuden löytämistä eivät kuitenkaan ”muutu tarinallisiksi” vasta jälkikäteen, eikä tämän piirteen huomioiminen suinkaan tarkoita toiminnallisuuden rajaamista tarkastelun ulkopuolelle.

79 Tronstad soveltaa J.L. Austinin teoksessaan *How to Do Things With Words* (1962) tekemää erottelua toimituslauseisiin eli performatiivisiin lauseisiin ja toteamuslauseisiin eli konstativilauseisiin.

Cloudin henkilökohtainen quest esimerkiksi rinnastuu edellä *Perdido Street Stationin* yhteydessä käsittelemiini sisäkkäismaailmoihin siinä mielessä, että se antaa hänen toiminnalleen (ja siten myös pelaajan toiminnalle) eteenpäin kurottavan dynaamisen motiivin ja materialisoi sen. Brooks (1984, 35) juonellisuuden merkitystä pohtivan ajatuksen mukaan se siis heijastaa niin fiktiivisen sankarihahmon Cloudin kuin pelaajankin halua tai tarvetta ”juonitteluun” (*plotting*). Tällä halulla Brooks tarkoittaa ymmärryksen etsimistä siitä, kuinka merkitykset voidaan tulkita ajallisten esitysten kautta tekstistä, joka käyttäjän näkökulmasta kehittyy muodon ja merkityksen kerrostumina. Yllä lyhyesti tiivistämäni Muinaisten Temppelin tapahtumat ovat täynnä ajallisesti esitettäviä, tulevaan viittavia elementtejä ja avoimeksi jääviä kysymyksiä, joista edellä nostin esiin etenkin ne, jotka liittyvät Cloudin minuuteen: hänen jakautumisensa kahdeksi ja kyvyttömyytensä ymmärtää omia tekojaan sekä Sephirothin kryptinen ilmaus ”meistä”. Nämä kaikki suuntaavat eteenpäin ja ovat rinnastettavissa ”Vie tämä ämpäri kaivolle, täytä se vedellä ja tuo takaisin minulle” -tyyppisiin questeihin korkeintaan muodon tasolla. Lisäksi quest-muoto itsessään tuttua rakenteena on sekin eteenpäin suuntaava, sillä se antaa odottaa tietyn tyyppistä toimintaa tai tapahtumia, kuten quest-fantasiassa lopulta koittavaa taistelua päävihollista vastaan. Toisaalta on hyvä huomioida myös se, että ollakseen quest-fantasiaa muodon ei tarvitse noudattaa Seniorin mainitsemaa ”markkinoiden ohjaaman, ennalta-arvattavan ja redundantin kaupallistetun fantasian kaavaa” (Senior 2012, 199) vaan sitä voi hyödyntää monilla eri tavoilla.

Näkemyks questista ymmärryksen etsimisenä muistuttaakin Tronstadin ajatusta questista merkityksen etsimisestä: ”Questin suorittaminen tarkoittaa sen merkityksen etsimistä” (Tronstad 2001, 4). Tosca kritisoi Tronstadin ajatusta toteamalla, että digitaalisten pelien questit ovat ”vailla minkäänlaista merkityksen etsimistä (vie tämä kirje kauppiaille!), sillä niissä ei ole merkitystä etsittäväksi eikä mitään *tiedettäväksi*, vaan jotakin *tehtäväksi*” (Tosca 2003a). Vastaavasti Aarseth esittää, että *Return to Castle Wolfenstein* (2001, id Software) tyyppisten tiimipohjaisten ammuntopelien ”kaksikerroksissa” questeissa [...] ei ole merkitystä, joten peli jatkuu ikuisesti” (Aarseth 2004b, 374).⁸⁰ Tosca on tietenkin oikeassa siinä, että questien synnyttämää toimintaa ei tule jättää tarkastelussa huomiotta ja että samantyyppisiä tehtäviä voidaan peleissä toistaa loputtomiin esimerkiksi siitä syystä, että pelaajalle voi olla tärkeää kehittää hahmojaan seuraaville tasoille. Toisaalta väitteet merkitysten puuttumisesta questeista ovat ristiriidassa esimerkiksi Toscan itsensä esittämän väitteen kanssa siitä, että questit voivat epäonnistua siksi, että ne eivät yhdisty

80 ”Kaksikerroksisuudella” Aarseth tarkoittaa sitä, että esimerkiksi *Return to Castle Wolfenstein* -pelissä kaksi tiimiä pelaa toisiaan vastaan siten, että niille annetut questit ovat toistensa peilikuvia: toisen tiimin tehtävänä voi olla linnakkeen puolustaminen, kun taas toisen tehtävänä on sinne tunkeutuminen.

tietyn pelin niin sanottuihin tarinallisiin elementteihin. Jill Walker (2007) esimerkiksi toteaa artikkelissaan *World of Warcraft* -pelin (2004–, Blizzard Entertainment) questeista, että hyvin klassisetkin questit, kuten kirjeen vieminen jollekin hahmolle, voivat tuntua pelaajasta merkityksellisiltä, jos ne esimerkiksi paljastavat jotakin uutta fiktiivisessä maailmassa elävien hahmojen välisistä suhteista. *Final Fantasy VII*:ssä Cloudin henkilökohtainen quest on merkityksellinen paitsi siksi, että se toimii pelin toimintaa eteenpäin vievänä rakenteena, myös siksi, että sen kuluessa paljastuu monenlaisia asioita pelin fiktiivisestä maailmasta.

Parhaassa tapauksessa questit ovatkin sekä toimintaa että merkitysten etsimistä tai paljastamista, ja siksi niitä on kutsuttu yhdeksi tavoista, joilla pelaajat voivat kokea tarinan sen sijaan, että se ”kerrotaisiin heille jälkikäteen”, kuten Rouse (2001, 227) on esittänyt. Mutta kuinka tällaisia questeja rakennetaan, eli mistä niiden merkitykset tulevat ja kuinka ne muodostuvat? Nähdäkseni maailmallisuus on keskeisessä osassa niiden synnyssä, mikä lienee myös yksi syy siihen, miksi questit muotona esiintyvät useimmiten juuri fantastisiin maailmoihin sijoittuvassa fiktiossa. Kaiken kaikkiaan questien synnyttämän toiminnan yhteydessä olisi otettava huomioon pelin laajempi konteksti, sillä keskeisin niistä syistä, joiden vuoksi lineaarisuutta on pidetty pelisuunnittelussa välttämisen arvoisena, ollut pelikokemuksen tarkasteleminen pelkkänä peliprosessina tai konkreettisena polkuna. Tämä prosessihan on perustavanlaatuisella tavalla lineaarinen kuten lukeminenkin. Questien synnyttämän toiminnan yhteydessä olisi kuitenkin otettava huomioon pelin laajempi konteksti. Salenin ja Zimmermanin mukaan merkityksellisessä pelissä ”teot ja niiden seurausten väliset suhteet ovat erotettavissa ja ne on integroitu pelin laajempaan kontekstiin” (Salen & Zimmerman 2004, 34). Tästä näkökulmasta pelin fiktiivinen maailma voi muodostaa merkityksellisen kehyksen pelaamiselle, johon onnistuneet questit sidotaan ja joka puolestaan integroi pelaajan toimet laajempaan kontekstiin.

Toisaalta ajatus questien lineaarisuudesta painottaa nimenomaan niiden retrospektiivistä tarkastelua, jota niin Tronstad, Tosca kuin Aarsethkin kritisoivat. Vaikka quest olisi valmiiksi suunniteltu, se on yleensä sitä parempi, mitä enemmän se herättää erilaisia virtuaalisia mahdollisuuksia käyttäjän mielessä. Edellä esitinkin, että vaikka kirjallisuuden ja digitaalisten pelien käyttöprosessit ovat lineaarisia, vuorovaikutuksessa syntyvä konstruktio, tarinamaailmaksi nimittämäni ”keskeneräinen työ”, ei tätä ole. Tämä konstruktio syntyy pelaajan pyrkimyksestä hahmottaa pelin maailmaa, sen tapahtumia, henkilöhahmoja, kiinnekohtia ja niiden välisiä suhteita. Questit ja muut ”ennalta lukitut” rakenteet eivät olekaan ainoa tapa, jolla ”selittävät tarinat” (vrt. Kahneman 2011, 199) voivat syntyä fiktiivisen maailman kaltaisessa kontekstissa. Tältä kannalta meidän ei ole

mahdollista murtautua vapaaksi sen paremmin lineaarisuuden kuin kausaalisuudenkaan tyranniasta (vrt. Costikyan 2008, 10), koska siellä, missä on merkityksiä, on useimmiten myös syitä ja seurauksia. Toisaalta on toki huomioitava, että tarinamaailman rakentaminen ei pohjaudu pelkästään lineaarisuuden ja kausaalisuuden kaltaisten suhteiden luomiseen. Ne ovat kuitenkin itsepintaisimpia inhimillisiä merkitysten rakentamisen keinoja, sillä ne tarjoavat (mahdollisia) vastauksia sellaisiin kysymyksiin kuten ”Mitä sitten tapahtui?” tai ”Tapahtuiko tämä ennen tuota?” tai ”Mikä tämän aiheutti?”

Tämän tyyppinen fiktiivisen maailman ymmärtämisen prosessi ei myöskään välttämättä vaadi kiinteää tai ennalta määrättyä tapahtumasarjaa: pikemminkin se edellyttää **jotakin** tapahtumia. Niiden sitominen yhteen merkityksellisellä tavalla voidaan jättää käyttäjille. Questin kaltainen rakenne on kuitenkin merkityksellinen nimenomaan siinä mielessä, että se ohjaa pelaajaa aktualisoimaan tiettyjä potentiaalisuuksia tietyssä järjestyksessä ja tietyillä tavoilla, ja siksi, että se mahdollistaa pelien suunnittelijoille tietyn rakenteen toiminnan edistämiseen ja toisaalta merkitysten kommunikoimiseen sitä kautta pelaajille. Kaiken kaikkiaan ajatus siitä, että tarinat vastaanotettaisiin passiivisesti ”jälkikäteen”, ei pidä paikkaansa. Vaikka tavat, joilla fiktiivinen maailma aktualisoidaan tai herätetään eloon eroavat toisistaan kirjallisuudessa ja digitaalisissa peleissä, itse tapahtumien illusorinen samanaikaisuus tai välittömyys yhdistää niitä kumpaakin. Kuten Walsh (2007, 66) on todennut, tarina ei ole jotakin sellaista, joka edeltää kerrontaa: päinvastoin, se syntyy dynaamisen vuorovaikutusprosessin aikana. Tapahtumat eivät tapahdu missään ennen kuin niistä luetaan tai ne pelataan, jolloin ne aktualisoituvat ja herättävät käyttäjänsä mielessä tarinamaailman kaltaisen konstruktion. Sen lisäksi, että *Final Fantasy VII*:n kaltaisen pelin pelaajan on ”tehtävä töitä” sen eteen, että tapahtumat tapahtuvat ja seuraavat toisiaan, hänen on hahmotettava myös tilallinen ympäristö, johon ne sijoittuvat. Seuraavassa luvussa perehdyinkin tapahtumien, henkilöiden ja tilallisuuden väliseen suhteeseen.

9 Mahdollisesti olemassa olevat tilat

Osion II alussa esitin, että maailmat voivat kuvittelun välikappaleina olla keino mahdollittoman tavoittamiseen niin fiktiivisten teosten tekemisen kuin käytönkin kannalta. Ne tekevät ”abstrakteista asiointilojen kokoelmista” (vrt. Pavel 1986, 50) ymmärrettävämpiä kokonaisuuksia, jotka samanaikaisesti ovat sekä riippuvaisia että irrallisia ne luovasta tekstistä tai mediumista. Seuraavaksi keskityn fiktiivisten maailmojen fyysisten, visuaalisten ja tilallisten ympäristöjen merkitykseen käyttäjän kokemukselle. Pääasiallisina tarkastelukohteinani ovat digitaalisista roolipeleistä ”avoimen maailman” *Skyrim* sekä Miévilin romaaneista *Iron Council*. Kaunokirjallisuudessa ympäristöt ovat näkyvimmin läsnä suorissa kuvauksissa, jotka usein *Iron Councilissa* ovat hyvinkin yksityiskohtaisia. Hyvä esimerkki tällaisesta kuvauksista on seuraava katkelma, jossa Rautaneuvosto pakenee crobuzonilaista armeijaa ja saapuu unenkaltaiselle seudulle, savukivivuorille:

They pass the outskirts of the smokestone hills. An abrupt change of landscape into something dreamish and unsettling, where wisp-shapes rise in basalt-hard congelation, clotted clouds on which the tough fauna of the smokestone run. There are plumes, fountainheads where geysers of smoke have poured and set near-instantly. The roadbed goes between them, through a solfatara of vented gases. [...]

The roadbed is extended, the tracks laid through, taken up again. The uncanny landscape is beautiful and discomfiting. The ground could crack and gush at them, a mist that would set in their lungs and statue them in agony. [...] Judah waits ready to release an air golem. The stone around them might evanesce again, as smokestone sometimes does, after an hour or a thousand years of being rock. (*IC*, 301–302.)

Merkittävä osa *Iron Councilin* kerronnasta koostuu tämäntyypisistä fiktiivisen maailman ympäristöjen kuvauksista etenkin seurattaessa joko Rautaneuvoston tai sitä etsivän ryhmän matkaa. Näiden fiktiivisen maailman fyysisten ulottuvuuksien ja tilallisten rakenteiden tutkimus on toistaiseksi ollut kohtuullisen vähäistä eikä työkalukäsitteitä ole juurikaan luotu – siitä huolimatta, että niiden merkitys fiktion ymmärtämiselle on olennainen.⁸¹ Vaikka digitaalisten pelien tilaa ja tilallisuutta on eritelty enemmän kuin kirjallisuuden tiloja, niiden käsittely puolestaan on ollut valtaosin hyvin mekaanista eli esimerkiksi erilaisten topologisten tilallisten rakenteiden luokittelua.⁸² Tutkimus on keskittynyt esimerkiksi siihen, onko peliruudulla nähtävä, maailman

81 Fantasiafiktion tutkimuksen puolella toki on kehitetty Tolkienin sekundaarisen maailman käsitteen pohjalta monenlaisia käsitteitä, joista hyviä esimerkkejä ovat Maria Nikolajevan fantastisia maailmoja erittelevät suljettu sekundaari maailma (*closed world*), avoin sekundaari maailma (*open world*) ja vihjattu sekundaari maailma (*implied world*) (Nikolajeva 1988, 36). Nämäkään eivät silti avaa tilan tai tilallisen ulottuvuuden kysymyksiä.

82 Digitaalisten pelien tilaa ovat luokitelleet esimerkiksi Wolf (2001b), joka määrittelee yksitoista tilallista rakennetta ruudulla näkyvän ja ruudun ulkopuolisen tilan välisen dikotomian kautta, D.J. Boron (2007), joka kuvaa viittätoista eri tilallista rakennetta historiallisesta ja näkökulmasta sekä Jenkins (2004), joka yhdistää pelin tilan suoraan kerronnallisiin kokemuksiin ja erottelee tällä perusteella toisistaan neljä erilaista tapaa, joilla pelitilan rakentuminen voi herättää kerronnallisia kokemuksia.

visuaalinen representaatio kaksi- vai kolmiulotteinen, onko pelissä ensimmäisen vai kolmannen persoonan perspektiivi ja onko pelin tila tyypiltään torus (eli rinkilän muotoinen kaareva pinta) vai kenties abstrakti tai kenties vapaa. Tällainen ”mekaaninen” painotus voi tuottaa ainakin kahdenlaisia ongelmia. Ensinnäkin se on osaltaan synnyttänyt kommentit siitä, ettei esimerkiksi fiktiivisen pelimaailman ”suurenmoisilla auringonlaskuilla” tai muilla vastaavilla representaatioilla ole suoraa yhteyttä pelaajan toimintaan, vaan ne ainoastaan luovat tunnelmaa, tuovat realismin tuntua ja kaiken kaikkiaan saavat pelimaailman vaikuttamaan elävältä (vrt. Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca 2008, 105). Tällaisessa oletuksessa vaarana on se, että pelien audiovisuaalisia tai representationaalisia ominaisuuksia käsitellään pelkästään pintailmiöinä – ”lahjapaketin kääreinä” tai koristeellisena ”kuorena” – vaikka esimerkiksi digitaalisissa roolipeleissä asiaankuuluvalla tavalla esitetty ja rakennettu fiktiivinen (ja yleensä myös fantastinen) maailma on hyvin keskeinen osa pelikokemusta ja siten se myös ohjaa pelaajan toimintaa. Sen sijaan tilallisia representaatioita tulisi lähestyä kaksisuuntaisina, mikä näkyy muun muassa Aarsethin kuvauksessa digitaalisten pelien tilallisuudesta:

[Digitaaliset] pelit ovat yhtä aikaa tilan representaatioita (formaali suhteiden järjestelmä) ja representationaalisia tiloja (symbolinen kuvasto, jolla on ensisijaisesti esteettinen tarkoitus). [...] Pidän pelien tilallista representaatiota pelkistävänä operaationa, joka tuottaa tilan representaation, joka ei itsessään ole tilallinen, vaan symbolinen ja sääntöpohjainen. (Aarseth 2000, 163.)

Aarseth viittaa käsittelyssään filosofi Henri Lefebvreen (1991), jonka ajatuksen mukaan tila tuotetaan, sosiaalisesti konstruoidaan, jolloin tilan representaatio tulisi nähdä loogisena suhteiden järjestelmänä ja representationaalinen tila puolestaan symbolisena ja ”elettyinä”. Näin ollen digitaalisten pelien tilalliset representaatiot ovat ambivalentteja ja kaksipuolisia, yhtä aikaa käsitteellisiä ja miellelyhtymiin perustuvia. Tämä on kahtalaisuutta, johon keskityn tässä luvussa kaiken kaikkiaan, ja sen tuottavat representoitu, mutta formaali tilallisuus sekä tiettyihin sääntöihin pohjaava navigoitavuus. Näistä lähtökohdista huolimatta olen tässä luvussa enemmän tai vähemmän tutkimattomalla maaperällä. Tavoitteenani on tehdä avauksia siihen, kuinka konkreettisten tai suunniteltujen tilallisten ulottuvuuksien merkityksiä niiden kirjallisuuden kuin digitaalisten pelien tutkimukselle voisi jäsenellä. Millaisten tekniikoiden kautta käyttäjä saa Bas-Lagin tai Skyrimin haltuunsa ja pystyy kartoittamaan sitä? Rinnastettaessa valtaosin verbaalisiin representaatioihin pohjautuva kaunokirjallisuus ja audiovisuaalisuuteen nojaavat digitaaliset roolipelit on kiinnostavaa huomioda myös niitä maailmallisuuden osalta mediuksina yhdistävä piirre verrattuna esimerkiksi moniin muihin peleihin. Murray kuvaa tätä tavoittelemalla *Zork*-pelin ”objektiivista todellisuutta”, joka on ”paljon konkreettisempi kuin vaikkapa *Monopoly*-pelilaudan vankila tai luolasto *Dungeons & Dragons* -pöytäroolipelissä [...] sillä sanat ruudulla ovat yhtä läpinäkyviä kuin kirja” (Murray

1997, 82). Murrayn valinta puhua läpinäkyvistä sanoista perustunee siihen, että lähtökohtaisesti verbaalisissa mediuksissa (kuten kirjallisuudessa tai tekstiseikkailuissa) käyttäjän on itse ”nähtävä” fiktiivinen maailma sanojen takana. Silti *Skyrimin* kaltaiset henkeäsalpaavan visuaaliset pelitkin voivat luoda objektiivisen todellisuutensa, joka ikään kuin rakentuu kuvien taakse ja varaan.

9.1 Fyysiset tilat ja tilalliset suhteet

Fiktiivistä fyysistä tilaa on lähestytty esimerkiksi henkilöiden ja muiden fiktiivisessä maailmassa olemassa olevien asioiden säiliönä (*container*), jonka ulko- tai sisäpuolella henkilöt ovat ja johon he voivat päästä sisään portaalien (*portals*) kautta (vrt. Bridgeman 2007, 55). Tämä lähestymistapa pyrkii kuvaamaan intuitiivista inhimillistä käsitystä tai tunnetta tilasta, jota myös *Oxford English Dictionary* tavoittelee määritelmässään tilasta ”korkeuden, leveyden ja syvyyden ulottuvuutena, jonka sisäpuolella kaikki asiat ovat”. Ruumiillisuuden ja ihmiskokemuksen näkökulmasta säiliöön ja portaaliin liittyviä kysymyksiä on pohdittu esimerkiksi identiteetin tunnistamisen kautta (ks. erit. Dannenberg 2008). Fantasiafiktio tutkimuksessa näitä käsitteitä puolestaan on käytetty lähtökohtana yhdestä maailmasta toiseen tapahtuvien siirtymien pohtimisessa, jolloin erilaiset portaalit, kuten vaatekaapit tai kaninkolot, on nostettu merkitykselliseen asemaan (ks. Nikolajeva 1988). Fyysistä tilaa on pidetty myös kertomuksen tapahtumien tai toiminnan neutraalina tapahtumapaikkana, minkä fiktion erilaisia konteksteja korostava tutkimus on osoittanut ongelmalliseksi olettamukseksi. Otin tähän kysymykseen kantaa jo osiossa II, jossa tarkastelin *Perdido Street Stationin* ja *Final Fantasy VII:n* henkilö- ja pelihahmojen sekä heidän muodostamiensa ryhmien tekemiä, ajallisesti, paikallisesti ja sosiaalisesti kerrostuneiden rajojen ylityksiä. Pohdin myös sitä, kuinka nämä rajat piirtyivät näkyviin erilaiset törmäysten ja vastakkainasettelujen kautta fiktiivisen maailman sosiaalisessa ja yhteiskunnallisessa kontekstissa, ja palaan niihin vielä jäljempänä luvussa 10. Tämän luvun lähestymistavassani sen sijaan otan tarkempaan käsittelyyn fyysisen tilan ja sen suhteen liikkeeseen ja toimintaan.

Pääosin kirjallisuudentutkimuksen piirissä tehty fiktiivisen tilan analyysit havainnollistavat ongelmaa tilan käsitteen konkreettisen ja metaforisen käytön välillä. Zoranin (1984, 327) lähtökohtana urauurtavassa artikkelissaan on se, että fiktiivinen tila on ymmärrettävissä ainoastaan sellaisen käsitteellisen kehyksen kautta, joka ottaa huomioon sen, että tilan konstruointi ei ole rinnastettavissa pelkästään representaatioon vaan myös tiedon karttumiseen muistiin ja erilaisiin yhdistämisen tekoihin. Näin ollen konkreettista tilaa Zoranin näkemyksen mukaan ymmärretään metaforisen, mentaalisen mallin kautta, kun taas malli on riippuvainen enemmän tai vähemmän

”konkreettisesti” esitetystä tilasta. Ensisijaisesti kertomusten prosessoinnista kiinnostunut Herman (2002, 270) ottaa samanlaisen lähtökohdan ja esittää, että käyttäjien on jatkuvasti **päivitettävä** omaa mentaalista malliaan fiktiivisestä maailmasta. Ymmärtääkseen vaikkapa sen, kehen tai mihin tiettyssä vaiheessa fiktiivistä teosta oikein viitataan, käyttäjä on pyrittävä rakentamaan mentaalinen malli (tarinamaailma) siitä, missä viitattu asia on sijoittuneena ajassa ja paikassa fiktiivisen maailman sisällä. Tätä kautta Herman (mt.) korostaa sitä, että kehysrepresentaatiot sille, missä jokin tarinassa tapahtuu, muodostavat yhden kertomuksen ymmärtämisen keskeisimmistä ulottuvuuksista. Ryan (2012, 7) on ottanut hieman konkreettisemmän lähtökohdan ja puhuu ”kertomuksen tilasta” (*narrative space*), jolla hän tarkoittaa mahdollisesti olemassa olevan kaltaiseksi ymmärrettyä, fyysisestä ympäristöstä, jossa fiktiiviset henkilöt elävät ja liikkuvat.

Fantastinen tapahtumapaikka Bas-Lag on läsnä käytännöllisesti katsoen jokaisessa *Iron Councilin* lauseessa ja virkkeessä. Teos on lukijalleen mahdollisesti olemassa olevana maailmana topografisesti valtava haaste: se sijoittuu lukemattomiin eri ympäristöihin Bas-Lagissa, jotka muuttuvat sitä mukaa, kun Cutterin ja Judahin johtama etsintäryhmä siirtyy paikasta toiseen tai kun Rautaneuvosto kulkee eteenpäin kiskoillaan. Aiemmat Bas-Lag-romaanit lukenut toki muistaa New Crobuzonin, yhden teoksen ympäristöistä, mutta siitäkin paljastuu jatkuvasti uusia katuja, kaupunginosia ja rakennuksia. Lisäksi kaupunkivaltio on muuttunut monella tavalla sitten *Perdido Street Stationin* ja *The Scarin* tapahtumien. Tarinamaailman konstruoinnista koko *Iron Councilista* voi helpottaa sen hahmottaminen eräänlaiseksi poluksi tai reitiksi⁸³ – tai ehkä pikemminkin niiden verkostoksi. Reitti suuntautuu ensin kohti kadotettua Rautaneuvostoa ja sitten samaa reittiä takaisin New Crobuzoniin päin. Judahin tapa etsiä itseään nuoruudessaan assosioituu hänen päämäärättömään vaelteluunsa ja ajelehtimiseensa ympäri Bas-Lagia siihen asti, kunnes hän ”kiinnittyy” osaksi Rautaneuvostoa. Hänen paluunsa New Crobuzoniin on sekin reitti, sillä hänen tehtävänään on kertoa neuvostosta kaupungissa ja pitää sen avulla yllä vastarintaa hallintoa kohtaan. Bridgeman (2007, 55) tiivistää: ”Voimme nähdä juonen metaforisena polkujen verkostona, jossa polut joko eroavat tai yhdistyvät [...]. [M]ielikuvamme teoksesta voi sisältää henkilöiden polut ympäri heidän maailmaansa, jolloin yhdistämme ajan ja tilan yhdeksi juoneksi”. *Iron Councilin* lukijan eteenpäin suuntautuva quest on tämän verkoston rakentaminen.

Pelitutkimuksen piirissä pelimaailman topografinen rakenne on etenkin pelisuunnittelun näkökulmasta liitetty eteenpäin suuntautuvan toiminnan luomiseen, jolloin tietynlaisten

83 Kertomus ylipäätään käsitetään usein ”matkaksi”, jolloin kaksi hyvin yleistä (ja hyvin epämääräistä) kielikuvaa, ”Elämä on kertomus” ja ”Elämä on matka” yhdistyvät (vrt. Ryan 2012, 25).

topografisten pohjapiirrosten (*layouts*) suunnittelulla voidaan ohjata pelaajia kohti tietynlaisia valintoja ja päätöksiä. Digitaalisissa roolipeleissä tämä käyttäjän asemointi on usein hyvin tarkasti suunniteltua siksi, että pelaajan esittämistä kysymyksistä (kuten ”Mitä teen seuraavaksi?”) on seurattava tietynlaisia päätöksiä, jotta peli etenee (suunnittelijoiden haluamaan) suuntaan ilman, että pelaaja tuntee itseään rajoitettavan liikaa. Yksi keskeinen käyttäjän asemoinnin keino on tilallisten pohjapiirrosten suunnittelu, ja toiminnan ohjaamisen näkökulmasta pelin tilaa onkin tarkasteltu esimerkiksi erilaisten ”tilallisten vastakohtien” (*spatial oppositions*) rakentamisen kautta. Aarseth (2000, 159) pohtii digitaalisten pelien luokittelua muun muassa kahden erilaisen tilallisen representaation mukaan, jota hän kutsuu ”sisällä vs. ulkona” -erotteluksi.⁸⁴ Digitaalisia roolipelejä ei voi kuitenkaan kokonaisuuksina tilallisesti luokitella tämän opposition mukaan yhtä suoraviivaisesti kuin tyylipuhtaiden seikkailu- ja toimintapelien (joiden pelimaailma hahmottuu suljettuna labyrinttina) tai strategia- ja simulaatiopelien (joiden pelimaailma assosioituu avoimeen maisemaan) kohdalla voi tehdä. Jo sellaisista varhaisista klassikoista kuin *The Legend of Zelda* (1986, Nintendo EAD) ja *Final Fantasy* (1987, Square) digitaaliset roolipelit ovat enemmän tai vähemmän varsinkin pelin tarinan edistämisen ja muun toiminnan tasapainottamisen osalta nojanneet pelin sisäiseen ”sisällä vs. ulkona” -vastakkainasetteluun.

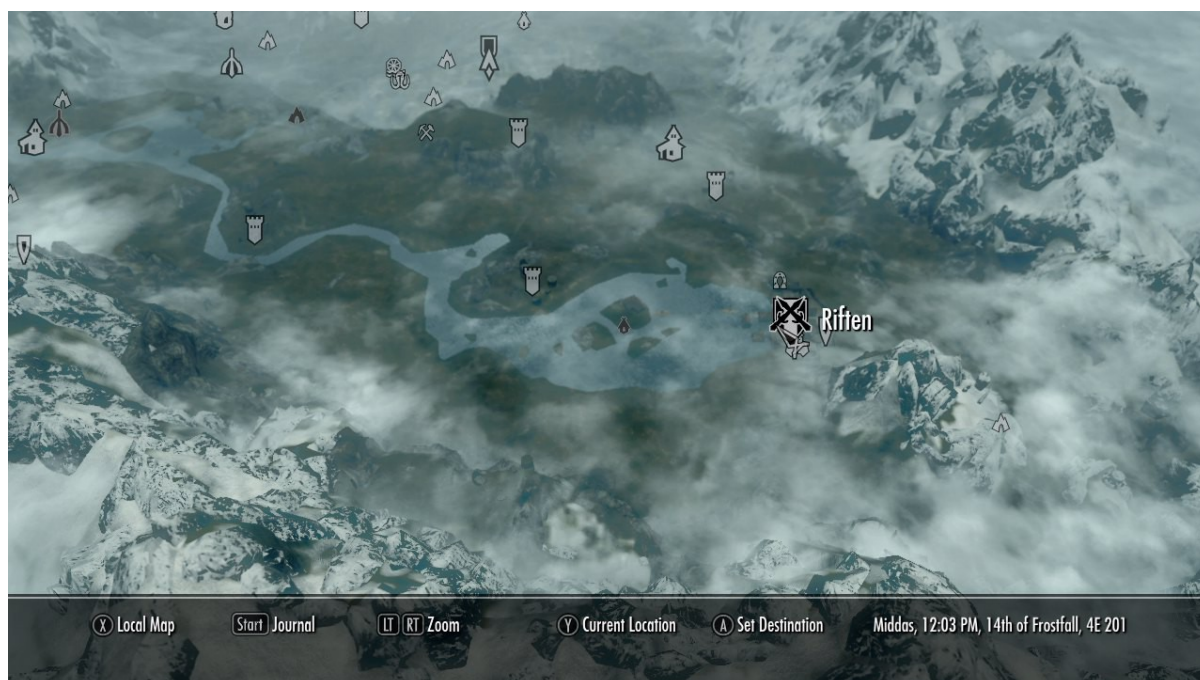
Digitaaliseen roolipeligenreen vahvasti vaikuttaneessa *The Legend of Zelda* -pelissä tilalliset representaatiot jakautuvat niin sanottuun ulkomaailmaan (*overworld*)⁸⁵ ja erilaisiin sisätiloihin, kuten luoliin, kauppoihin tai labyrintteihin. Ulkomaailma on, laajassa merkityksessä, digitaalisen pelin tila tai alue, joka yhdistää toisiinsa kaikki pelin muut tilat, kuten tasot tai lokaatiot. Digitaalisten pelien tila muodostaakin rakenteen, joka on hierarkkisesti järjestynyt maatuskanuken tapaan sisäkkäisyyden suhteiden perusteella. Tilan representaationa ulkomaailma tyyppillisimmin muodostuu erilaisesta maastosta (kuten avoimista kentistä, vuorista, metsistä ja vesistöistä) ja erilaisista kiintopisteistä (kuten kaupungeista, kylistä tai luolastoista). Ulkomaailman keskeisin pelillinen funktio on se, että pelaaja voi ohjata pelihahmoaan (tai vaikkapa hahmonsa alusta, kuten *Mass Effect 3*:ssa ja osan aikaa *Final Fantasy VII*:ssä) sitä ”pitkin” kohti seuraavia lokaatioita, joissa varsinainen peliä ”eteenpäin vievä” toiminta tapahtuu. Etenkin ulkomaailman avoimet alueet ovat usein taistelupaikkoja (monissa *Final Fantasy* -peleissä tämä toimii keskeisenä hahmojen kokemuspisteiden kartuttamisen keinona), ja toisaalta se voi tarjota myös muunlaisia resursseja (*Mass Effect* -peleissä planeettoja skannaamalla voi löytää esimerkiksi erilaisia artefakteja ja

84 Tämän erottelun lisäksi Aarseth (2000, 159–161) pohtii rajanvetoja sen mukaan, millainen perspektiivi pelissä tarjotaan suhteessa sen tilaan (kuten ”maailmassa, mutta ei maailmasta”) ja sen mukaan, kuinka paljon pelaaja voi vaikuttaa pelin maailmaan.

85 Yhtenä tilallisena vastakohtana voidaan huomioida se, että termin ”overworld” vastapari on ”underworld”, joka nimensä mukaisesti on ”maalainen maailma” yleensä luolastoineen ja pimeydessä vaanivine hirviöineen.

mineraaleja, *Skyrimissa* puolestaan maailma on täynnä erilaisia luonnonantimia). Ulkomaailma ei siis toimi pelkkänä seuraavan lokaation mekaanisen valitsemisen mahdollistavana alustana, mutta sillä on erilaisista suljetuista tiloista eroavat funktionsa pelidynamiikassa. Kaiken kaikkiaan Aarsethin luokitteluehdotukseen verrattuna on olennaista huomioda se, ettei digitaalisia roolipelejä voi kokonaisuuksina luokitella ”sisällä” tai ”ulkona” tapahtuviksi peleiksi, mutta niiden pelaamiselle ja toiminnan etenemiselle tämä vastakkainasettelu on merkittävä.

Adams (2010, 365–369) on luokitellut yleisimpiä pohjapiirroksia digitaalisten pelien tilallisista malleista. Edellä mainittua ulkomaailmaa hänen käsitteistään muistuttaa avoin pohjapiirros (*open layout*), joka esittää yleensä ulkoilmaa tai luontoa ja sen keskeisenä funktiona on antaa pelaajalle mahdollisuus vapaaseen vaelteluun. Tätä vapautta havainnollistaa hyvin *Skyrimin* karttanäkymä ulkomaailmasta (ks. kuva 10a), sillä kartta ei ole pohjapiirroksen omainen samaan tapaan kuin pelin sisätilat (vrt. kuva 10b). Avoimen pohjapiirroksen tila yleensä pyrkii liikkumisen kannalta mimeettisesti esittämään ”todellisen maailman” esikuvaansa ja siksi siinä on yleensä vähän, jos lainkaan, visuaalisia tilallisia rajoja (vrt. Wei et al. 2010, 8). Tästä lähtökohdasta huolimatta digitaalisten roolipelien näennäisen avoimissa representoiduissa tiloissa on eroja, mistä hyvä esimerkki se, että *Final Fantasy VII:n* alussa pelaajalla ei ole vielä käytössään esimerkiksi erilaisia kulkuneuvoja (kuten autoa, ilmalaivaa tai avaruusalusta), joilla hän voisi vapaasti liikkua koko maailmankartalla. *Mass Effect* -sarjan pelit yhtä lailla pakottavat pelaajan liikkumaan tietyn tyyppisiä reittejä galaksikartalla *mass relay* -porttien kautta tehtävinä hyppyinä tähtijärjestelmästä toiseen, ja kartta ”laajenee” sitä mukaa kun pelaaja ajallisesti etenee pelissä. *Skyrimissa* liikkumista ulkomaailmassa joko jalan tai hevosella ei periaatteessa rajoiteta, mutta eri lokaatioiden välillä voi matkustaa nopeasti vain silloin, kun kohteena olevassa lokaatiossa on jo aiemmin käyty. Kaikille tässä tutkielmassa käsitellyille peleille kuitenkin laajemmassa mittakaavassa yhteistä on se, että jonkinlaiseen suljettuun tilaan (”sisälle” tai ”maan alle”) siirryttäessä pelaajan liikkumista rajoitetaan tai ohjataan ”ulkona” tai ”maailmassa” liikkumista enemmän erilaisilla suunnitelluilla pohjapiirroksilla.



Kuva 10a. Riftenin kaupunki ympäristöineen ”ulkopuolelta” *Skyrimin* maailmankartalla.
Lähde: elderscrolls.wikia.com.



Kuva 10b. Karttanäkymä Riftenin kaupungin ”sisäpuolelta”. Laajempi maailmankarttanäkymä ”kuultaa” lokaatiokartan alta, ja pelaaja voi vaihtaa näkymän siihen niin halutessaan.
Lähde: elderscrolls.wikia.com.

Pelaajan toimintaa tai reittejä ohjaavia malleja voidaan Adamsia seuraten erottaa viisi. Lineaarinen malli (*linear layout*) ei ole sidottu tiettyyn tilan muotoon, vaan mallin ideana on taata tietty ennaltamäärätty tapahtumasarja pelaajan koettavaksi. Adamsin termi muistuttaa Michael Nitschen (2008, 172) käsitettä ”radat ja raiteet” (*tracks and rails*). Se puolestaan tuo mieleen Costikyanin (2008, 6) kriitikin pelien lineaarisuutta kohtaan: jos pelit eivät tarjoa pelaajilleen edes illuusiota vapaasta tahdosta, he ovat pelkästään ”kokemuksen passiivisia vastaanottajia”, jotka ”runnotaan” (*railroad*) pelin läpi. Tietyn kontrolloidun tapahtumasarjan takaava lineaarinen malli tekee toisaalta siitä, kuinka aika ja tila sitoutuvat yhteen, kaikkein näkyvintä, ja sitä onkin käytetty paljon perinteisesti tarinalliseksi kutsutuissa peleissä kuten *Final Fantasy VII*:ssä. *Final Fantasy VII* tekee myös siitä, ettei lineaarisen mallin tarvitse olla sidottu tietynlaiseen tilalliseen representaatioon, näkyvää: siinä esitetyt kauniit maisemat sisältävät pinnallisesta moniulotteisuudestaan huolimatta usein vain yhden mahdollisen reitin, jota pitkin pelattavaa hahmoa on mahdollista ohjata. Palaan tähän tarkemmin seuraavassa luvussa. Uudemmissa *Final Fantasy* -sarjan peleissä, kuten *Final Fantasy XIII*:ssa, tapahtumien lineaarisuus on puolestaan taattu tilalliseen pohjapiirrokseen sijoitetuilla ”pisteillä”, jolloin pelihahmon ohjaaminen niiden kohdalle käynnistää tietyt tapahtumat (eli yleensä välianimaation) ja näin tarinan kontrolloidun etenemisen. Näiden pisteiden välillä pelaaja voi valita useampia reittejä. Rinnakkaismalli (*parallel layout*) muistuttaa lineaarista mallia, mutta siinä Nitschen mainitsema raiteet on varustettu vaihteilla, joiden turvin pelaaja voi ikään kuin vaihtaa raiteilta toisille. Rengasmalli (*ring layout*) takaa sen, että pelaajan polku palaa takaisin lähtöpisteeseen, ja se on tyypillisin ajopeleille. Verkostomalli (*network layout*) sen sijaan yhdistelee tiloja eri tavoin ja antaa pelaajalle enemmän vapautta tutkia tiettyä suljettua tilaa, sillä yksittäisiä raiteita ei ole. *Skyrim*issa tyypillisiä esimerkkejä verkostomalleista ovat erilaisten kaupunkien pohjapiirrokset (ks. havainnollistuksena kuva 10b Riftenin kaupungin kartasta). Adamsin viimeinen luokka on keskipisteestä ja pinnoista muodostuva malli (*hub-and-spoke layout*), joka sijoittaa pelihahmon aluksi tiettyyn keskipisteeseen, josta tämä voi edetä ”pinnoja” pitkin eri tilakokonaisuuksiin. Siirtyäkseen muihin kokonaisuuksiin hahmon on kuitenkin kuljettava uudelleen keskipisteen kautta. Tällainen malli on erityisen hyödyllinen suljetuissa tiloissa, joissa pelaaja halutaan ohjata suorittamaan moneen alakokonaisuuteen jaettu tehtävä tai quest. *Mass Effect 3*:n kaltaisissa peleissä pelaajan käytössä lähes koko pelin ajan oleva ”tukikohta”, kuten Normandy-alus, voidaan nähdä yhdenlaisena keskipistetilana, josta siirtymät muihin tilakokonaisuuksiin tapahtuvat.

”Sisällä” tai ”ulkona” tapahtuvan toiminnan ohella digitaaliset pelit hyödyntävät monia muitakin tilallisia oppositioita, kuten ”keskellä – reunalla” tai ”kaupungissa – maaseudulla”, jotka vaikuttavat

pelaajan toimintaan. Kirjallisuudentutkija Juri Lotman pitää siirtymiä ja rajojen ylityksiä tärkeänä juonen rakentumiselle, ja on todennut, että juoni ”voidaan aina pohjimmiltaan tiivistää episodiksi, perustavanlaatuisen topologisen rajan ylittämiseksi juonen tilallisessa rakenteessa” (Lotman 1977, 238). Niin klassisessa quest-fantasiassa kuin digitaalisissa roolipeleissäkin ulkona ja etenkin avoimessa, tuntemattomassa paikassa on vaarallisempaa tai arvaamattomampaa (ks. kuva 7 sivulla 93) kuin suljetussa, tutussa paikassa kuten kaupungissa. Klassinen esimerkki vaaroja sisältävästä avoimesta kentästä on *Legend of Zelda* -sarjassa toistuva Hyrule Field, joka on Hyrule-pelimaailman keskellä sijaitseva laaja, avoin kenttä. Digitaalisissa peleissä tietyt tilat myös konventionaalisesti assosioidaan tiettyihin tapahtumiin. Tällaisten konventioiden tunteminen tekee osaltaan fiktiivisen maailman hahmottamisesta mahdollisesti olemassa olevan kaltaisena helpompaa, kun suhtautuminen niihin on automaattista eivätkä konventiot itsessään varasta liikaa huomiota. *Skyrimissa* genrensä tunteva pelaaja esimerkiksi automaattisesti tietää, että pimeissä, maanalaisissa paikoissa (tai ylipäättään pimeään tullen) kannattaa olla varuillaan, tai että kaupunkien ja kylien tavernat ovat parhaita tiedonlähteitä erilaisten paikallisten juurujen ja tarinoiden (eli uusien questien) suhteen.

Toisaalta tilojen assosioiminen tiettyihin aktiviteetteihin auttaa pelaajaa siten, että se tekee pelien toiminnasta ennakoitavampaa ja *Skyrimin* kaltaisen avoimen maailman pelin kohdalla myös helpommin tasapainotettavaa. *Skyrimissa* pelaaja voikin perustaa itselleen rauhallisia ”tukikohtia” eri puolille fiktiivistä maailmaa ostamalla hahmolleen taloja tai esimerkiksi liittymällä maagioppilaaksi Winterholdin opistoon, jolloin hänen hahmonsa saa opiston tiloista itselleen huoneen. Roolipeleissä, jotka rakentuvat yhden päätehtävälinjan sijaan monien toisiinsa enemmän tai vähemmän liittyvien questien verkostona, jonka halki pelaaja voi navigoida suhteellisen vapaasti, tukikohdista ja muista kokonaisuuksista koostuva tilallinen rakenne on erityisen toimiva. Tukikohtien tai keskipisteiden ja niistä pois johtavien pintojen staattisuus lopulta heijastaakin pelaajalle annetun vapauden määrää koko pelin mittakaavassa. *Mass Effect 3:n* kaltaisissa peleissä Normandy-aluksen tyyppinen pysyvä tukikohta mahdollistaa tarinan kontrolloidumman etenemisen, kun pelaajan on aina ”pakko” palata suoritettujen tehtävien jälkeen tukikohtaansa. *Skyrimissa* sen sijaan ympäri fiktiivistä maailmaa sijoitetut, vaihtelevat tukikohdat takaavat suuremman valinnanvapauden. *Final Fantasy VII:n* tyyppiset roolipelit puolestaan rakentuvat jonkinlaisena juurakostona, jossa päätehtävälinja saattaa toisinaan jakautua lyhyiksi rinnakkaismalleiksi, mutta josta erilaiset sivuquestit erkanevat vain yksittäisiksi juurenpäiksi lisäämättä päätehtävälinjaan sen kummempia vaihtoehtoja.

Fantasiafiktioille ja digitaalisille roolipeleille tyypillisten valtavien kuvitteellisten maailmojen rakentumisen tarkastelu vie usein huomion pois siitä, että esimerkiksi hyvin lyhyet ja yksinkertaiset lauseet voivat vaatia käyttäjältään ”hyppyä” kohti vaihtoehtoisen maailman aika-avaruutta. Tarvittavan hypyn pituus ja mielikuvituksellinen vaativuus toki riippuvat kyseisen maailman ”kaukaisuudesta”. Alun perin David Zubinin ja Lynne Hewittin kirjallisuudentutkimuksen parissa lanseeraama deiktisen siirtymän käsite pyrkii kuvaamaan sitä, kuinka käyttäjä pystyy asemoimaan itsensä fiktiivisen maailman tilallisiin ja ajallisiin kehyksiin. Näin maailman ymmärtäminen luonnollistuu. Deiktisen siirtymän ajatuksen mukaan kaikki fiktio siis johdattaa yleisön siirtymään aktuaalisessa maailmassa tapahtuvan vuorovaikutuksen ajallis-paikallisista rajoituksista niihin, jotka määrittävät fiktiivistä maailmaa. Niinpä jo *Iron Councilin* aloituslauseen ”A man runs” (IC, 5) ymmärtäminen edellyttäisi lukijalta deiktistä siirtymää maailmaan, jossa juokseminen tapahtuu. *Skyrimin* aloittava jakso, jossa pelaaja pääsee havainnoimaan fiktiivistä maailmaa rajatusti vangitun pelihahmonsa positioista, vaatisi vastaavanlaista hyppyä. Deiktisen siirtymän ajatus yhtäältä nostaa esiin sen, ettei fantasiafiktio suinkaan ole erityislaatuista siinä, että se luo maailman, johon käyttäjän ”mieli voi astua sisään” (vrt. Tolkien 2002, 55). Tolkienia mukaillen kaikkien fiktioitekijöiden on osoittauduttava menestyksekkäiksi alemmiksi luojiksi – vihreän auringon tai fantastisten olentojen kuvaaminen koherentisti sen sijaan on vaativampi tehtävä.

Deiktisen siirtymän käsitteessä on kuitenkin ongelmansa siinä merkityksessä, jossa esimerkiksi Herman sitä käyttää. Sen pohjaoletuksen mukaan käyttäjän on ensin mielikuvituksen keinoin siirryttävä niihin aika-avaruudellisiin koordinaatteihin, jotka järjestävät fiktiivisen maailman havaitsemista ja tulkintaa (Herman 2002, 15). Nähdäkseni tilanne on juuri päinvastainen: representaatio ei ole keino mimeettiseen illuusioon, vaan tulkinnallisen ja arvioivan prosessin tulos. Hermanin lähtökohta on intuitiivisesti järkeenkäypä, sillä varsinkin fantasiafiktiossa tapahtumien fyysiset ympäristöt ovat kaunokirjallisen tekstin lukijalle sekä haaste että keskeinen mielihyvän lähde. *Skyrimin* kaltaiset visuaalisesti näyttävät digitaaliset roolipelit tekevät tämän konkreettisesti näkyväksi. Silti lähtökohtaisesti oudon maailman kuvaaminen tekee nimenomaan fiktiivisen maailman ”sisäpuolella” sijaitsevasta positioista selvärajaisemman, vaikka tämä tapahtuisi implisiittisestikin. Seuraava katkelma valikoitui tähän esimerkiksi *Iron Councilin* täysin umpimähkäisen avaamisen tuloksena. Katkelma käsittelee Judahin menneisyyttä, aikaa, jolloin hän matkusti ympäri Bas-Lagia kasinopelaaja Place How’n seurassa:

When he has won all he wants How stands at the bar and buys drinks and tells stories of his games and the places he has been, and how the new railroad has brought him back to New Crobuzon. *He is*

unwinding the road, Judah thinks. He's counting it backward, telling its miles like he counts cards. [...]

They go between trail-towns through sage and heather, sometimes overlooking the railroad and its crews. The landscape changes by the tracks: the animals are wary, the trees thin.

Judah does not golem except when he is alone. Between towns Place is loquacious and charming to him: when they reach a place where he can play he puts on a master's face and has Judah wait behind him, bring him bonbons and kerchiefs. Judah is part of How's uniform, as much as his velveteen jacket. (*IC*, 196–197.)

Jo näin lyhyessä katkelmassa fyysisten tilojen ja tilallisten ulottuvuuksien monenlaiset merkitykset tulevat ilmeisiksi muutoinkin kuin Judahin tavassa hahmottaa Place How'n kuvaus matkojensa reitistä ”mailien kertomiseksi”. Tilalliset ulottuvuudet ovat merkityksellisiä esimerkiksi maiseman muuttumisessa junan raiteiden myötä, Judahin tavassa harjoitella golemien tekoa ainoastaan ollessaan yksin ja Place How'n käytöksen muuttumisessa sen mukaan, missä fyysisessä paikassa he ovat. Spekulaatiivisia maailmoja luovan fiktion kannalta silti keskeistä on se, kuinka maailma ja sen sisälle sijoittuvat havaintokulmat toimivat yhdessä, mutta eivät Hermanin esittämän näkemyksen mukaisesti eli niin, että *Iron Councilin* lukija ensin mielikuvituksellisesti asettuisi esimerkiksi tarjottuun Judahin positioon ja vasta sitten ryhtyisi visualisoimaan keinotekoisen maailman ympäristöjä ja tapahtumia. Hyvän mikrotason esimerkin tästä antaa virke: ”The landscape changes by the tracks: the animals are wary, the trees thin”. Muuttuva maisema, epäluuloiset eläimet ja harvat puut eivät ainoastaan ole tietystä positioista havainnoituja vaan ne implisiittisesti rakentavat havaintopositiota ja täten myös Judahia henkilöahmona.



Kuva 11. *Skyrimin* aloittava jakso, jossa pelihahmo havainnoi lähestyvää Helgenin kylää käsistään ja jaloistaan sidottuna vankivankkurista. Lähde: elderscrolls.wikia.com.

Vastaavalla tavalla *Skyrimin* aloittava jakso (ks. kuva 11) luo pelattavan hahmon position fiktiivisen maailman aika-avaruudessa samaan aikaan, kun se esittää pelaajalle tietyn ”viipaleen” *Skyrimin* visuaalisesta maailmasta. Seuraavaksi siirrynkkin tarkastelemaan tarkemmin sitä, mitä käyttäjän eri tavoin suorittama navigaatio tarkoittaa fiktiivisten maailmojen mahdollisesti olemassa olevan kaltaisina hahmottamisen kannalta.

9.2 Navigaatio ja tilalliset mallit

Zoranin (1984, 315–319) lähtökohta fiktion tilallisuuteen lähtee liikkeelle kahdenlaisesta hahmottamisen tavasta. Hänen mukaansa fiktiivisen teoksen erilaiset tilalliset suhteet yhtäältä konstruoidaan suhteellisen vakaalle topografiselle tasolle, jolloin ne yhdistävät erilaisia objekteja ja lokaatioita, mutta ne voivat toisaalta koskea myös erilaisten asioiden tai henkilöiden liikettä pitkin fiktiivistä maailmaa. Zoranin ajatus voidaan yhdistää kiinnostavalla tavalla Hoganin (2010, 248) mainitsemaan kahteen tilallisen organisaation tapaan, joista toinen kartoittaa eri objektien sijaintia suhteessa toisiinsa yksilön itsensä sijainnista riippumatta ja joista toinen puolestaan egosentrisesti pitää lukua yksilön omasta tilallisesta sijainnista. Lähdenkin seuraavaksi tarkastelemaan analyttisemmin erilaisia tapoja, joilla tilallinen informaatio sitoutuu muuhun diskursiiviseen kontekstiin fiktiivisissä teoksissa. Ryan (2012, 14) on käsitellyt tätä tilan tekstualisoinnin eri keinojen kautta. Yksi yleisimmistä ja olennaisimmista tilan tekstualisoinnin keinoista on kerronnan ja toiminnan antiteesinä pidetty kuvaus, jossa käyttäjälle annetaan tilaisuus ”vilkaista” tarkemmin toimintaa ja tapahtumia ympäröivää tilallista kehystä (*spatial frame*)⁸⁶ toiminnan tilapäisesti keskeytyessä. Tämän vilkaisun ei kuitenkaan tarvitse tapahtua digitaalisissa peleissä pitkinä välianimaatioina tai kaunokirjallisuudessa monen sivun mittaisina, yksityiskohtaisina kuvauksina: hienovaraisempiakin keinoja on. Ympäristön kuvaus voi tapahtua esimerkiksi liikkeen yhteydessä, kuten näissä *Iron Councilin* kahdessa aloituslauseessa: ”A man runs. Pushes through thin bark-and-leaf walls, through the purposeless rooms of Rudewood.” (*IC*, 5.) Edellisen alaluvun lopussa olevassa Judahin menneisyydestä kertovassa katkelmassakin korostuvat fyysisten paikkojen merkityksen ohella erilaiset liikettä paikasta toiseen kuvaavat verbit (kulkea kaupunkien välillä, muuttua, saavuttaa). Pelisuunnittelullisista tilallisiin kehyksiin tutustumisen keinoista puolestaan havainnollinen esimerkki on *Mass Effect 3:n* virtuaalisen kameran manipuloimiseen liittyvä

86 Ryan (2012, 9–13) jakaa kohtuullisen yksityiskohtaisessa erittelyssään ”kertomuksen tilaksi” kutsumansa representoidun maailman viiteen asteittain laajenevaan kategoriaan, joista tilallinen kehys on ”pienin” yksikkö. Muut neljä ovat tapahtumapaikka (*setting*), tarinan tila (*story space*), kertomuksen (tai tarinan) maailma (*narrative/story world*) ja kertomuksen universumi (*narrative universe*). Näistä etenkin kaksi jälkimmäistä pohjaavat Ryanin aiempiin, mahdollisten maailmojen poetiikan alueelle sijoittuviin teorioihin.

ominaisuus. Ohjaimen tiettyä nappia painamalla pelaaja voi ikään kuin tarkentaa pelattavan hahmonsa havaintokentän joihinkin yksityiskohtiin tai tapahtumiin keskellä toimintaa. *Skyrimissa* vastaavanlaisia ”kontrolloituja” kehyksiin tutustumisen keinoja ei ole, vaan pelaajan pitää jatkuvasti pitää havaintokenttää ohjailemalla itsensä ajan tasalla kulloisestakin tilallisesta kehyksestä liikkeen lomassa.

Iron Councilin makrotasolla liike on kaiken kaikkiaan yksi sen tärkeimmistä elementeistä. Rautaneuvostoon esimerkiksi viitataan usein adjektiivilla ”perpetual”: se on alinomainen, päättymätön, pysähtymätön juna. Tarinan laajat kaaret liittyvät lähtemiseen, matkustamiseen, perille pääsemiseen ja palaamiseen. Henkilöhahmojen suhteen puolestaan on tärkeää huomioida se, että liikeverbbit auttavat käyttäjiä ymmärtämään henkilöiden toimintaa (vrt. Herman 2002, 282). Tämä näkökulma muistuttaa Palmerin (2004, 177) teesiä siitä, että kaunokirjallisuuden lukija hahmottaa henkilöhahmojen tajunnanliikkeitä muutoinkin kuin heidän diskurssiensa suoran tai epäsuoran esityksen kautta. Liikeverbien merkitys henkilöhahmojen rakentumisessa korostaakin tilallisen ulottuvuuden usein huomiotta jäävää suurta painoarvoa fiktiivisen teoksen tulkinnassa. Esimerkiksi Cutterin fyysinen toiminta, hänen tekemänsä matka ja sen tarkoitus liittyvät olennaisella tavalla hänen suhteeseensa Judahiin: lopulta vaikuttaakin siltä, että hänen liikkeensä tarkoituksena olekaan Rautaneuvoston suostuttelu palaamaan takaisin New Crobuzoniin vaan pyrkimys olla lähellä Judahia eikä näitä kahta, itse liikettä ja sen tarkoitusta, pysty erottamaan toisistaan.

Digitaalisissa roolipeleissä liike ja sen tarkoitus liittyvät toisiinsa usein kaunokirjallisuutta vahvemmin, sillä pelaajan tekemät päätökset valtaosin ovat yhteydessä kysymykseen siitä, mitä hänen (hahmonsa) tulisi seuraavaksi tehdä. *Skyrimissa* jonkin tekemiseen elimellisesti liittyy liike, sillä erilaiset questit ovat lähtökohtaisesti liikettä kohti jonkinlaista tavoitetta tai päämäärää. Pelin ”valmiiden” questien tarkoituksena onkin usein ensisijaisesti tarve liikuttaa pelaajaa ympäri fiktiivistä maailmaa ja ohjata sen tutkimiseen.⁸⁷ Klassisimmillaan *Skyrimin* questit ovat muotoa ”Mene paikkaan X ja tuo sieltä esine Y henkilölle Z”, ja yleensä paikassa X pelihahmon ja esineen Y välillä on erilaisia esteitä, kuten ”maailman pimeissä paikoissa” eläviä draugr-olentoja tai pieniä ratkaistavia puzzleja. Ilman ennaltamäärättyä, quest flag -logiikan pelaajalle esitettyyn päiväkirjaan päivittämiä questejäkin liike on *Skyrimin* tarjoamien mahdollisuuksien ytimessä – tai, toisin sanottuna, se enemmän tai vähemmän määrittää sen pelijärjestelmään sisältyviä toimintatapoja ja positioita. *Skyrimissa* eteenpäin suuntautuva liike ja jatkuva kehittyminen ovat pelimekaniikan

87 Myös *Mass Effect* -trilogiassa on tästä erityisen eksplisiittinen esimerkki, sillä sen ensimmäisessä osassa yksi vapaaehtoinen tehtävä ohjaa tutustumaan koko pelitrilogialle keskeiseen Citadel-avaruusasemaan kauttaaltaan sitä hoitavia mystisiä Keeper-olentoja skannaamalla.

ydintä. Niinpä pelaaja, joka loputtomasti vastustaa liikettä eteenpäin, pelaa *Skyrimia* vastakarvaan, ja luvussa 6 mainitut trikkiheitot kaaleilla ovat melko klassinen esimerkki tästä (vaikka heittojen tekemisessäkin voi kehittyä eli ”mennä eteenpäin”). Toisaalta eteneminen ja toiminta ovat keskiössä suurimmassa osassa digitaalisia pelejä, ja ei-minkään tekeminen tai pelihahmon paikoilleen jättäminen on suunnittelijoiden tarkoituksen vastaista lähes missä tahansa pelissä. *Skyrimin* kaltaiset avoimen maailman pelit kuitenkin tarjoavat enemmän mahdollisuuksia pelaajalle purkaa digitaalisen pelin itselleen näyttäytyviä merkityssisältöjä myös vastustavasta positiosta. Kiinnostavalla tavalla tämä tekee digitaalisten roolipelien käyttäjäroolien kaksitasoisuudesta näkyvintä: pelaaja yhtä aikaa asettuu tai eläytyy Dragonbornin asemaan ja hahmottaa *Skyrimin* keinotekoisena teoksena, jota hän voi tietoisesti käyttää itse määrittelemillään tavoilla. Palaan tähän kaksitasoisuuteen osiossa IV ja etenkin vastustaviin positiioihin tarkemmin luvussa 14.

Kaksisuuntaisuus näkyy myös siinä, että digitaalisissa roolipeleissä pelattavan hahmon liike ei ole vain liikettä liikkeen vuoksi, vaan se liittyy yhtä lailla fiktiivisen maailman ja tarinoiden syntymiseen sekä rakentumiseen. Tässä konkretisoituu edellä mainitsemani Aarsethin huomio digitaalisten pelien tilallisten representaatioiden kaksipuolisuudesta: tila on yhtä aikaa looginen suhteiden järjestelmä ja symbolinen tai ”eletty”. Ajatus fiktiivisestä tilasta loogisena suhteiden järjestelmänä tulee lähelle Zoranin (1984, 315) topografisen tason (*topographical level*) käsitettä, jossa fiktiivistä tilaa tarkastellaan ikään kuin staattisena entiteettinä pysyvine tilallisine viittaussuhteineen, jotka voidaan erottaa ajallisista viittaussuhteista. Ryan (2012, 29) kuvaa topografisen tason merkitystä esittämällä, että käyttäjät keräävät tilallista informaatiota kognitiiviseksi kartaksi tai fiktiivisen tilan mentaaliseksi malliksi sitä mukaa, kun he etenevät esimerkiksi lukuprosessissaan. Näin ollen liikkeen ohella fyysiset maamerkit tai reitit ovat merkityksellisiä käyttäjän tekemässä kognitiivisessa prosessoinnissa. Niiden avulla käyttäjä pyrkii konstruoimaan koherenttia maailmaa, jossa erilaiset maamerkit ja muut kiintopisteet ovat sijoittuneina erilaisten etäisyyksien päähän toisistaan. Seuraava katkelma on havainnollinen esimerkki tavasta, jolla *Iron Councilin* tapahtumat mikrotasolla sidotaan fiktiivisen maailman maamerkkeihin ja reitteihin:

Hills rose shallowly, pelted with flowers in regal colours. Dust stuck to Cutter’s sweat, and he breathed air thickened with pollen. The travellers **stumbled through** strange landscape, weighed down by dirt and the sun as if they had been dipped in tar.

They tasted carbon. Somewhere **above the bluffs before them** the sky was discoloured by more than summer. Lines of dark smoke were drawn up and dissipating. They seemed to **retreat** like a rainbow as the party **approached**, but the next day the smell of burn was much stronger.

There were **paths**. They were **entering** inhabited lands, and **approaching** the fires. [...] On **downs miles off** there was movement. Through Drogon’s telescope Cutter saw that it was people. Perhaps a

hundred. Hauling carts, hurrying their meat-beasts: fat cow-sized birds, thick and quadruped, scrawny featherless wings stumping as forelegs. [...]

At noon they **came** somewhere the earth had split, and they **walked the bottom of arroyos** much higher than houses. They saw something dun and battered, bound, like a giant brown-paper parcel in string. It was a wagon. Its wheels were broken and it leaned against **the rock**. It was split and burned. (*IC*, 122–123.)

Lyhyehkössä katkelmassa mainitaan useita kohteita, jotka toimivat romaanin lukijan ymmärrystä helpottavina maamerkkeinä: kukkulat, jyrkänteet, polut, alarinteet, ojanpohjat, joiden reunamat ovat korkeampia kuin talot ja kallioid. Tilallisia kulkuratoja kuvaavat lukuisat liikeverbit (kompastella, vetäytyä, saapua, tulla, kävellä) ja etäisyyttä sellaiset ilmaukset kuten ”yllä” ja ”mailien päässä”. Herman (2002, 279) huomioikin, että ne myös auttavat käyttäjää hahmottamaan tilalliset kulkuradat, joita pitkin fiktiiviset tapahtumat etenevät. Maamerkit, reitit ja tapahtumien eteneminen muodostavat Zoranin (1984, 315) mukaan fiktiivisen tilan kronotooppisen tason (*chronotopical level*), joka yhtäältä muistuttaa Aarsethin ajatusta ”eletystä tilasta”. Kronotooppinen taso on rakenne, joka määrittyy tilassa tapahtuvien tapahtumien ja liikkeiden eli aika-avaruuden mukaan.

Iron Councilin ymmärtämisen ja tulkinnan kannalta fyysisestä paikasta toiseen tapahtuvan liikkeen luonteen ja suunnan käsittäminen on käyttäjälle elintärkeää: ilman käsitystä vaikeasta matkasta vaihtuvien ympäristöjen halki eläytyminen teosta määrittäviin prosesseihin, etsintämatkaan, pakon ja paluuseen, olisi mahdotonta. Ilman tilallista ulottuvuutta olisi myös mahdotonta hahmottaa esimerkiksi sellaisia käsitteellisiä ajatuksia kuin sitä, mitä Rautaneuvoston poissaolo New Crobuzonista tarkoittaa ja mitä sen paluu entiseen kotikaupunkiin merkitsee. Tämänkaltaisessa tarkastelussa on kuitenkin kiinnitettävä huomiota siihen, että tilasta tulee kovin helposti alisteinen tapahtumille: esimerkiksi Hermanin mukaan ”kirjailijat käyttävät maamerkkejä auttaakseen lukijoitaan” (Herman 2002, 281). Tämä saa fyysisten tilojen kartoittamisen kuulostamaan jälleen pelkältä tapahtumien ja toiminnan kuvitukselta, vaikka se tilan merkitystä esimerkiksi kaunokirjallisen teoksen ymmärtämisessä ja tulkinnassa korostaakin. Koko fiktiivisen teoksen käyttökokemusta tai tulkintaa ei myöskään saa typistää yksinomaan mentaalisen mallin päivittämiseksi, mikä onkin yksi syy siihen, miksi olen tässä tutkielmassa järjestelmällisesti käsitellyt fiktiivistä maailmaa ja tarinamaailmaa tietyllä tavalla toisistaan erillisinä. Yksilöllisen käyttöprosessin ja tulkinnan merkityksen ohella on pyrittävä pitämään myös erilaiset diskurssin piirteet ja konventiot tiukasti mukana analyysissa.

Mahdollisten maailmojen poetiikkaan monella tapaa pohjaava Ryan (2012, 11) on huomauttanut, että kronotooppisen tason (tai ”tarinan tilan” kategorian, kuten hän itse sitä nimittää) kohdalla olisi

huomioitava myös henkilöiden kuvittelemat ja toivomat tilat. Tämä nostaa esiin fiktion fyysiset tilat näkevien ja kokevien henkilöhahmojen subjektiivisten näkökulmien merkityksen. Zoran (1984, 312) puolestaan muistuttaa, että on tärkeää pitää erossa toisistaan ”tilallinen näkökulma” ja ”tilallinen objekti, joka nähdään”. Esimerkiksi liikeverbien kohdalla fiktiivistä maailmaa hahmottava näkökulma on olennainen. Silloin, kun liikeverbit sisältävät liikkeen suunnan, ne voivat ilmaista esimerkiksi erilaisten entiteettien projektiivisia lokaatioita sellaisina kuin ne jostakin tietystä näkökulmasta havaitaan. Herman (2002, 301) tiivistää: ”Kertomuksen tilallistaminen ja näkökulman ongelmat liittyvät erottamattomasti toisiinsa”. Näkökulma (tai havaintokulma) voidaan ylipäätään nähdä kertojan tai havainnoijan tilallisena sijoittumisena fiktiiviseen maailmaan. Kaunokirjallisen kertojan kohdalla tämä tarkoittaa esimerkiksi sitä, että kertoja voi ”seurata” jonkun henkilöhahmon liikkeitä pitkin tarinan tilaa tai liikkua tietyn useita henkilöitä sisältävän topografisen alueen sisällä yhden henkilön näkökulmasta tai positiosta toiseen.

Hyvä esimerkki position merkityksestä tilan rakentumisessa on jo edellä lainaamani *Iron Councilin* aloituskappale, joka siirtyy kahden ensimmäisen lauseen jälkeen selkeästi Cutterin positioon sijoittuvaan havaintoon ympäristöstä: ”A man runs. Pushes through thin bark-and-leaf walls, through the purposeless rooms of Rudewood. **The trees crowd him.**” (*IC*, 5.) Toisaalta myös toisen lauseen kielikuvat, ”ohuet kaarnalehtiseinät” ja ”tarkoituksettomat huoneet” on mahdollista sijoittaa Cutterin diskurssiin. Ryanin (2012, 29) mukaan yksi tilan tekstualisoinnin keino on pelkän kuvauksen ohella nimenomaan tilan sijoittaminen henkilöhahmojen havaintoihin ja sen kuvaaminen vihjauksin toiminnan yhteydessä. *Iron Councilin* alku yhdistää nämä kaksi tekniikkaa jatkaessaan kuvausta kuvitteellisen ympäristön havainnoijan toiminnasta:

Just before dark he found his place. Dim hotchi paths led him to a basin ringed by roots and stone-packed soil. Trees gave out. The earth was tramped down and stained with scorching and blood. The man spread out his pack and blanket, a few books and clothes. He laid down something well-wrapped and heavy among loam and centipedes.

Rudewood was cold. The man built a fire, and with it so close the darkness shut him quite out, but he stared into it as if he might see something emergent. Things came close. There were constant bits of sound like the bronchial call of a nightbird or the breath and shucking of some unseen predator. The man was wary. He had pistol and rifle, and one at least was always in his hand. (*IC*, 5.)

Subjektiivinen havaintokulma ja positio korostuvat: mies ”löytää paikan”, pilkkoo ympäristöään erillisiksi yksityiskohdiksi, tuntee metsän kylmyyden ja kokee ”pimeyden sulkevan hänet täysin ulkopuolelle”. Yllä oleva katkelma toimii hyvänä esimerkkinä paitsi tilan kuvaamisen tekniikoista, myös fiktiivisen maailman havainnoijan positiosta suhteessa ympäristöönsä. Fokuksessa tapahtuvat siirtymät esimerkiksi nostavat tiettyjä yksityiskohtia vuoronperään etualalle laajasta metsäympäristöstä: polut, tallottu maa, palamisjäljet, veritahrat, erilaiset äänet ja niin edelleen.

Tilallinen ulottuvuus siis tekstualisoidaan ajalliseen peräkkäisyyteen pohjaavaksi esitykseksi. *Skyrimin* kaltaisissa digitaalisissa peleissä, joissa pelimaailma on hyvin yksityiskohtaisesti toteutettu, huomionarvoiset yksityiskohdat yhtä lailla pyritään nostamaan esiin muusta ympäristöstä, jotta pelaajan huomio kiinnittyisi niihin. Tyypillisin tapa on visuaalisten kohdemerkkien ja ohjetekstien käyttö. *Skyrimissa* kohdemerkeillä nostetaan esiin erilaisissa questeissa olennaisia kohteita (kuten kuvassa 12 Greybeard-klaanin vanhin Arngeir, jonka kanssa pelihahmon tulee puhua, jotta quest etenee) ja pelkillä ohjeteksteillä erilaisia muita manipuloitavia esineitä (kuten kuvassa 6, sivulla 87 kaalin kohdalla näkyy). Merkkien ja ohjeiden tarkoituksena luonnollisesti on helpottaa pelaajan navigointia laajassa fiktiivisessä maailmassa ja ohjata toimintaa, vaikka ne joidenkin pelaajien mielestä realismin tuntua saattavatkin verottaa. Kuvassa 12 näkyvät ”leijuvat” kohdemerkit on mahdollista myös kytkeä pois pelin asetuksista, jolloin esimerkiksi oikeiden keskustelukumppanien etsiminen ihmisjoukosta on huomattavasti haastavampaa – mutta kenties helpottaa maailman näkemistä mahdollisesti olemassa olevan kaltaisena.



Kuva 12. Esimerkki *Skyrimin* kohdemerkistä (pieni valkoinen nuoli Arngeirin pään yläpuolella) ja ohjetekstistä (”Puhu Arngeirille”). Lähde: elderscrolls.wikia.com.

Herman (2002, 275) on liittänyt tämänkaltaiset hahmo–tausta-suhteet (*figure–ground relationships*) jälleen kertomiseen inhimillisenä perusprosessina. Hänen mukaansa kertomukset auttavat ihmisiä jäsentelemään (fiktiivisen) maailman etualaan ja taka-alan irrottamalla tietyt tapahtumat jatkuvasta kokemusten vuosta ja keskittämällä kertojien, kuulijoiden ja käyttäjien huomio tiettyihin paikannettuihin alueisiin. Näin maailmasta tehdään käsiteltävissä oleva, manipuloitava ja eletävä.

Hermanin näkemys muistuttaakin paljolti kohtuullisen tuoretta määritelmää kertomuksesta ”perustavanlaatuisena inhimillisenä strategiana, jonka avulla pyritään hallitsemaan aikaa, prosessia ja muutosta” (Herman, Jahn & Ryan 2005, ix). Määritelmään olisi lisättävä ajan, prosessin ja muutoksen rinnalle paikka, mutta nähdäkseni Hermanin – yhtä lailla kuin tässä luvussa edellä lainatun Ryaninkin – lähtökohta on jälleen nurinkurinen. Edellä jo kritisoin Hermanin deiktisen siirtymän pohjaoletusta, jonka mukaan käyttäjän on ensin siirryttävä fiktiivistä tilaa määrittäviin aika-avaruudellisiin koordinaatteihin, jotta hän voisi ymmärtää siitä tehtyjä havaintoja ja tulkita sitä. Vastaava ongelma näkyy hänen ajatuksessaan ”kertomusten tilallistamisesta”, jossa nimenomaan kertomus tekee fiktiivisestä maailmasta eletävän, eivät niinkään ajassa tapahtuvat kaksisuuntaisen vuorovaikutuksen ja merkitysten neuvottelemisen prosessit. Digitaaliset roolipelit, joissa fiktiivinen tila rakentuu käyttäjäkokemuksen näkökulmasta nimenomaan sen kautta, että siitä tulee **elletty**, ei suinkaan elettyä, osoittavat tämän erityisen selkeästi.

Skyrimissa liike ja yksilöllinen havaintokulma ovat vähintään yhtä olennaisessa roolissa kuin *Iron Councilissa*. Pelissä voi toki viettää aikaansa kaaleja heitellen tai kirjoja kotonaan järjestellen, mutta tällaisten avoimen maailman pelien viehäytys ehdottomasti perustuu loputtomilta tuntuvia mahdollisuuksia tarjoavan maailman tutkimiseen ja ”valloittamiseen”. Keskeistä on sen huomioiminen, ettei digitaalisten roolipelien fiktiivisiä maailmoja luoda pelkästään ”suurenmoisia auringonlaskuja” esittämällä (vrt. Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca 2008, 105) vaan nimenomaan tarjoamalla pelaajalle tietynlaisia (sääntöihin pohjautuvia) mahdollisuuksia maailmassa toimimiseen. Tämän ajatuksen voi hedelmällisesti rinnastaa Klastrupin (2009) lähtökohtaan siitä, etteivät keinot, joilla ymmärrämme pelien fiktiivisiä maailmoja, perustu siihen, mitä meille kerrotaan (mitä meille esitetään) vaan siihen, kuinka koemme pelaamisen ja pelaamisen arkkitehtuurin itsessään. Keskeiseen asemaan nousee navigaatio, jonka merkitystä olen jo painottanut niin tässä luvussa kuin myös osiossa II. Sen kautta yksilön omasta sijainnista riippumaton, vakaa topografinen taso ja egosentrisesti hahmottuva, eletyksi muodostuva kronotooppinen taso digitaalisissa peleissä kohtaavat tavalla, joka on nimenomaan niille erityinen. Navigaation painavan roolin vuoksi esimerkiksi Wei, Bizzocchi ja Calvert (2010, 9) kutsuvat pelien Zoranin kronotooppiseen tasoon vertautuvaa tasoa operationaaliseksi rakenteeksi (*operational structure*), joka muodostuu niistä piirteistä, jotka muokkaavat pelin tilallisia ulottuvuuksia säätelemällä ja ohjaamalla liikettä. Pelaajan ”juonijoukon” halki suuntautuva toiminta on operaatio, joka eroaa esimerkiksi kaunokirjallisen kertomuksen kronotooppisesta tasosta nimenomaan yhden ainoan mahdollisuuden toteuttamisena juonijoukosta.

Digitaalisissa peleissä tila voidaankin yhtäältä nähdä suunnitelmana, joka vie toimintaa ja liikettä eteenpäin, ja tämän suunnitelman ”rajoittavuus” tai ohjaavuus vaihtelee pelistä toiseen. Roolipeleissä fiktiivinen maailma ja hahmon kehittäminen sitoutuvat eteenpäin suuntautuvan liikkeen kautta tiiviisti yhteen. Luvussa 7 jo esitin, että tapa, jolla tila, johon toiminta ja tapahtumat sijoittuvat paljastuu, on samalla osa pelaajan konkreettista navigaatioprosessia. Roolipelattava hahmo on pelaajan ”todellisen maailman” toiminnan ohjaama väline, jonka kautta fiktiivinen maailma navigoimalla rakentuu ja synnyttää pelaajan mentaalisen, tulkinnallisen konstruktion fiktiivisestä maailmasta omine ajallisine ja tilallisine rakenteineen. Pelisuunnittelua ”kerronnallisena arkkitehtuurina” käsitellyt Jenkins (2004, 126) on hieman samaan tapaan viitannut fabulan ja sjuzhetin erotteluun ja esittänyt, että esimerkiksi elokuvien katsojat testaavat ja muotoilevat uudelleen mentaalisia ”karttojaan” fiktiivisistä tapahtumista ja tarinan tilasta sitä mukaa, kun elokuva etenee. Digitaalisten pelien pelaajat sen sijaan konkreettisesti toimivat tämänkaltaisten mentaalisten karttojen pohjalta, eli testaavat niitä ikään kuin pelimaailmaa itseään vastaan. Tämän perusteella Jenkins tiivistääkin, ettei tarinaa tulisi nähdä ajallisena rakenteena vaan pikemminkin ”kokoelmana informaatiota” (mt. 127) – näkökulma, joka tulee lähelle edellä mainitsemaani tarinamaailman käsitettä.

Siinä missä pelaajat tekevät omia hypoteesejaan siitä, kuinka heidän tulisi pelimaailmoja ”vastaan” toimia, kaunokirjallisten teosten lukijat yhtä lailla rakentavat arvioita siitä, mikä niiden fiktiivisissä maailmoissa esimerkiksi on totta tai mahdollista. Henkilöhahmojen tiettyihin tiloihin sijoittuvat fyysiset teot vaikuttavat lukijan tulkintoihin siitä, mikä erilaisissa *Iron Councilissa* kuvatuissa Bas-Lagin paikoissa on mahdollista tai kiellettyä. Paikan merkitys on olennainen esimerkiksi Cutterin tavalle joko piilottaa tai tuoda esiin homoseksuaalisuutensa. Rautaneuvoston etsintämatkan puolivälissä ryhmä päättyy viinipaimenten (*wineherds*) alkukantaiseen kylään, jota terrorisoi kammottava hirviö. Judahin rakentaman golemin avulla hirviö kuitenkin saadaan tapettua, ja tätä seuraavissa ”peijaisissa” Cutter rohkaistuu kertomaan julkisesti lyhyen tarinan yhden illan suhteestaan mieheen. New Crobuzonissa tällainen toiminta ei olisi Cutterille mahdollista: siellä hänen pitkäaikaiset toverinsa eivät tuomitse häntä, mutta ”only, he had twice been told, because good insurrectionists did not blame victims for being distorted by a sick society” (*IC*, 141). Toisaalta *Iron Councilista* voi eritellä myös Cutterin fyysisiä tekoja loppuun asti ohjaavan motiivin, hänen toivomansa maailman, jossa hän ja Judah voisivat elää onnellisina yhdessä:

Make her gun a golem. Turn the very pistol itself into a small and quick golem and have it close its mouth, have it eat the bullet before it spat it away, and then Judah might have the thing twist in Ann-Hari’s hand and turn with what limited motion its shape allowed it, and point up into her face, a

threat, and give Judah the time, while Ann-Hari was paralysed with that surprise and menace of her own weapon, give him the time to get away, with Cutter, over the rise and the pathway. [...]

Make a golem of sound and time to keep her unmoving. It was very cold. Sing your rhythms again fast to make a golem of still time and stop her up and we'll go.

But Judah did nothing and Ann-Hari pulled her trigger. (IC, 604.)

Yksi *Iron Councilin* dynamiikkaa rakentavista jännitteistä onkin koko teoksen läpi jatkuva epäsuhta Cutterin toivoman maailman ja hänen fyysisen elämismaailmansa välillä: hän ja Judah eivät lopulta jaa yhteistä maailmaa missään vaiheessa. Seuraavassa luvussa siirrynkkin tarkastelemaan kaunokirjallisuuden ja digitaalisten roolipelien keinoja ohjata käyttäjää aktualisoimaan tiettyjä potentiaalisuuksia monien eri vaihtoehtojen joukosta. Kuinka niin lukijat kuin pelaajatkin tekevät päätöksiä siitä, mikä on totta tai ainakin mahdollisesti olemassa olevan kaltaista?

10 Mahdollisuuksista todeksi

Edellä tässä tutkielmassa olen verrannut maailmoja verkostoon tai kudokseen, jotka lukuisat keskenään eri tavoin ristiriitaiset ja vuorovaikutuksessa toimivat maailmat muodostavat. Lisäksi olen esittänyt, että maailma syntyy tai ”herää eloon” vuorovaikutusprosessin aikana. Seuraavaksi tarkastelen konkreettisten esimerkkien kautta sitä, kuinka käyttäjä ohjataan aktualisoimaan tiettyjä potentiaalisuuksia *Perdido Street Stationissa* ja *Final Fantasy VII:ssä*. Millainen aktuaalisesti tutkittavan tai kartoitettavan suhde on mentaalisesti kuviteltavaan, ja kuinka ne toimivat vuorovaikutuksessa keskenään? Toisaalta pohdin käyttäjäroolien kahtalaisuutta niin kirjallisuuden kuin digitaalisten roolipelienkin osalta.

10.1 Lukija ja kokija

Perdido Street Stationin kerronta tekee verkoston tai kudoksen kielikuvasta konkreettisen: siitä löytyy vain muutamia lyhyitä kohtia, joissa lukijaa ei ohjata erilaisten kontekstuaalisten ja tekstuaalisten vihjeiden avulla lukemaan niitä osana jonkun henkilön sisäkkäismaailmaa.⁸⁸ Otan tästä tekniikasta kaksi erityyppistä esimerkkiä. Ensimmäinen katkelma on 19. luvun alku, joka lähtee liikkeelle näennäisen neutraalilla kuvauksella Isaacin, Davidin ja Lublamain työtilassa häärväystä vanhasta konstruktista. Toinen esimerkki on kuvaus New Crobuzonin kaupungista korkean, kaktusihmisten asuttaman Glasshousen katolta.

(1) The construct that had swept David’s and Lublamai’s floor for years seemed finally to be **giving up the ghost**. It wheezed and spun as it scrubbed. It became fixated with arbitrary patches of floor, polished them **as if they were jewels**. Some mornings it took nearly an hour to warm up. It was becoming caught in programme loops, causing it to endlessly repeat tiny pieces of behaviour. Isaac learnt to ignore its repetitive, neurotic whines. (*PSS*, 189.)

(2) At the top of the Glasshouse, **the city seemed to be a gift to him, laid out ready to be taken**. Everywhere he looked, fingers and hands and fists and spines of architecture thrust rudely into the sky. The Ribs **like ossified tentacles** reaching always up; the complex Spike slammed into the city’s heart **like a skewer**, the complex mechanistic vortex of Parliament, glowing darkly; Yagharek mapped them with a cold, strategic eye. He glanced up and to the east, to where the skyrail connecting Flyside Tower and the Spike thrummed. (*PSS*, 451.)

Ensimmäisen katkelman viimeisen lauseen luettuaan lukija voi tulkita kuvauksen konstruktin toiminnasta osaksi Isaacin diskurssia ja sijoittaa tietyt idiomaattiset ilmaukset, kuten ”giving up the

88 Phelan (2005, 111–117) on esittänyt, että kertoja voi toimia fiktiivisessä maailmassa ”linssinä”, jonka kautta lukijat kokevat tuon maailman, sen tapahtumat ja henkilöt – myös silloin, kun kertoja ei ole tässä maailmassa fyysisesti läsnä. Kertoja voi esimerkiksi ohjata lukijaa näkemään asiat tietyllä tavalla, esimerkiksi henkilöhahmojen kautta tai näiden kanssa. Tällainen määritelmä tavoittaa *Perdido Street Stationin* kertojakonstruktion osuvasti.

ghost” tai ”as if they were jewels” tältä tuleviksi ilmauksiksi. Toisen esimerkkini kuvaus ei niin ikään ole yksiselitteisesti kertojalta tulevaa kuvausta fiktiivisen maailman fyysisestä ympäristöstä. Se on klassinen esimerkki henkilöhahmon yksilöllisellä näkökulmalla värittyneestä näkymästä kaikessa persoonallisessa kielikuvallisuudessaan (”city **seemed to be** a gift to him”; ”laid out ready to be taken”; ”**like** ossified tentacles”; ”**like** a skewer”). Yhtäältä nämä katkelmat ovat esimerkkejä myös kontekstuaalisen ajatusraportin keskeisestä roolista tämänkaltaisessa kuvauksessa ja toisaalta siitä, kuinka kertoja käyttää henkilöhahmojen yksilöllisiä näkökulmia fiktiivisen maailman kuvauksen jäsentämisessä. Manfred Jahn (1992, 363) onkin ehdottanut käytettäväksi ”kontekstiherkkää” lähestymistapaa, jossa näkökulman käytön tai vapaan epäsuoran esityksen kaltaiset, usein monitulkintaiset keinot eivät ole täysin ymmärrettävissä pelkällä lausetasolla, vaan niiden tulkinta vaatii laajemman kertovan kontekstin huomioimista. Laajemmalla kontekstilla voidaan lisäksi ymmärtää tietyn kerronnallisen piirteen suhteutuminen ympäröiviin teksteihin (ks. Lehtimäki 2009, 44) – tässä tapauksessa muuhun fantasia- ja tieteisfiktio rajapinnalla liikkuvaan kaunokirjallisuuteen. Näitä jälkimmäisiä, intertekstuaalisia yhteyksiä sekä näkökulman merkitystä käsittelen osiossa IV, kun taas tässä keskityn kertovaan kontekstiin ja pohdin erilaisia rajoja *Perdido Street Stationin* kerronnan dynamiikassa ja maailmojen rakentumisessa.

Henkilöhahmojen sisäkkäismaailmojen konstruointi tekstistä on yksi keino puhekategoriaturkimuksen kaltaisen, mentaalisen toiminnan rajattuihin luokkiin erittelevän jaottelun murtamisessa. Hägg on huomionut, että vapaalle epäsuoralle esitykselle tyypillisiä henkilöhahmon subjektiviteetin ilmauksia voidaan havaita kaikenlaisissa kerronnan muodoissa. Hän ehdottaakin operationaaliseksi metaforaksi näiden tutkimuksessa ”subjektiviteetin ja tietoisuuden – lyhyesti sanottuna, **äänen** – merkkien tarkastelua kerronnallisissa tilanteissa” (Hägg 2005, 128). Yllä viittasin havaintoon siitä, että Palmerin upotetun kertomuksen käsitteellä on paljon yhteistä nimenomaan Bahtinin äänen käsitteen kanssa: kuitenkin upotettu kertomus tuo selkeämmin esiin luonteensa kertovan diskurssin elementtinä. Tässä yhteydessä on mainittava äänen ja upotetun kertomuksen rinnalla juuri diskurssi: sitä on käytetty kuvaamaan niitä lingvistisiä strategioita, joita kaunokirjallisuudessa käytetään fiktiivisten hahmojen puheen, verbaalisen kanssakäymisen tai verbalisoitujen ajatusprosessien kuvaamiseen. Näiden verbalisoitujen muotojen lisäksi diskurssin voidaan nähdä sisältävän ”luonteenpiirteet, uskomukset, asenteet, arvostelukyvyn, taidot, tiedon, mielikuvituksen, älyn, tahdon, henkilökohtaiset piirteet ja ajattelutavat” (Palmer 2004, 58). Sekin tulee siis kovin lähelle upotettua kertomusta ja sen kautta konstruoitavaa sisäkkäismaailmaa. Käytän näitä kahta ”operationaalisina metaforina” tarkastellessani fiktiivisten henkilöiden mentaalista toimintaa kokonaisuuksina.

Sisäkkäismaailman konstruointi on luonnollistava prosessi: tätä kautta lukija liittyy tietyt kerronnalliset piirteet tietyn, mahdollisesti olemassa olevan kaltaiseksi mielletyn henkilöhahmon piirteiksi, kuten yllä olevissa katkelmissa sellaiset ilmaukset kuin ”as if they were jewels” tai ”like ossified tentacles”. Keskeistä onkin se, että laajemman kertovan diskurssin ja sisäkkäismaailmojen rajat rakentuvat niin tekstuaalisella kuin lukijan tulkinnankin tasolla. Henkilöhahmon, kuten yllä olevissa katkelmissa Isaacin ja Yagharekin, upotetun kertomuksen ja sisäkkäismaailman konstruointi vaatii lukijaltaan monenlaisia strategioita, joita tässäkin työssä voisi käsitellä monin yksityiskohtaisin esimerkein. Olen kuitenkin tässä analyysissä kiinnostuneempi *Perdido Street Stationin* keskushenkilöiden upotetuista kertomuksista nimenomaan mahdollisten maailmojen poetiikan kehyksessä nähtävinä kokonaisina sisäkkäismaailmoina enkä niinkään pikkutarkasta subjektiviteettien erottelusta tietyistä rajatuista tekstiesimerkeistä. Koetan tätä kautta hahmottaa sisäkkäismaailmojen ja niitä ympäröivän fiktiivisen maailman vuorovaikutusta ja ristiriitaisuutta sekä pohtia sitä, mitä uutta annettavaa mahdollisten maailmojen poetiikalla mahdollisesti on tajunnankuvauksen analyysille.

Tiedemies Isaac Dan der Grimnebulin on *Perdido Street Stationin* keskeisin henkilö, sillä kaikki kertomuksen toiminta rakentuu tavalla tai toisella hänen ja hänen kumppaniensa ympärille. Lisäksi monissa sellaisissa kohdissa, joissa jonkin fiktiivisen maailman fyysisen tapahtuman kokijoita on useita, kerronta ikään kuin siirtyy hänen sisäkkäismaailmaansa ja fiktiivinen maailma nähdään hänen ajatustensa ja tuntemustensa läpi suodattuneena. Kognitiivisen narratologian termein Isaacista tulee tietyn kerronnallisen tilanteen kokemuksellinen keskiö (vrt. Herman 2007, 245). Tämä näkyy esimerkiksi seuraavasta tilanteesta, jossa läsnä ovat Isaacin lisäksi Derkhan, Yagharek ja kuoleva Andrej, joka on kidnapattu yöperhosansan syötiksi:

A swarm of nightmare feelings pattered down among them with the rain.
”They’re up and out”, said Derkhan with terror. ”They’re hunting. They’re abroad. Hurry, you have to hurry...”
Isaac nodded without speaking and continued with what he was doing, shaking his head as if that might disperse the cloying fear that had settled on him. *Where’s the fucking Weaver?* he thought.
”Someone watches us from below”, said Yagharek suddenly, ”some tramp who did not run. He does not move.” [...]
The sense of nocturnal pressure, of drifting in sour dreams, increased.
”Isaac...” hissed Derkhan. Andrej had fallen into a kind of terrified, exhausted half-sleep, and he began to moan and trash, his eyes opening and shutting with bleary vagueness.
”Done!” spat Isaac, and stepped back.
There was a silent moment. Isaac’s triumph dissipated quickly. (PSS, 548.)

Tämä lyhyt katkelma toimii erinomaisena esimerkkinä *Perdido Street Stationin* kerronnallisista tekniikoista laajemminkin. Merkittävä osa kerronnasta koostuu henkilöiden välisistä keskusteluista, heidän diskurssiensa suorasta esittämisestä, jonka lomassa kerronta ajoittain lähes kamera-ajon omaisesti tarkentuu johonkuhun – kuten yllä olevassa esimerkissä usein Isaaciin. Toisaalta monet lauseet ovat monitulkintaisia: Derkhanin kuiskausta seuraavan kuvauksen Andrejin väsymyksestä voisi tulkita esimerkiksi tekstuaalisen kontekstin perusteella juuri Derkhanin kautta välittyväksi. Yöperhosten aiheuttaman koko kaupungin laajuisen painajaismaisen tunnelman tuntemukset voisi puolestaan tulkita kaikkien henkilöiden yhdessä kokemiksi. Olenkin samaa mieltä Fludernikin (1993, 355–356) kanssa siitä, että erilaiset kerronnan äänet ovat **tulkinnallinen ilmiö**. Moniäänisetkin kohdat on useimmissa tapauksissa mahdollista liittää kielellisiin tai kontekstuaalisiin perustein joko kertojaan tai henkilöön. Hägg (2005, 133) kuitenkin huomioi, että tätä luonnollistavaa näkemystä kerronnan äänistä voidaan käyttää täydellisesti vain soveltamalla yhtäaikaaisesti kognitiivista tajunnan liittämisen kehystä sekä tekemällä systemaattista tekstuaalisten piirteiden analyysia. Niin välittömällä tekstuaalisella ympäristöllä (kuten sillä, kenen tietoisuutta on viimeksi esitetty) kuin kontekstuaalisilla yhteyksilläkin on vaikutusta lukijan tekemiin tulkintoihin kulloinkin kertovasta äänestä. Upotetun kertomuksen käsite havainnollistaa tätä lukijan tekemää tulkintaa kokonaisuutena.

Tällaisen monitulkintaisen ja nopeasti eri henkilöiden välillä vaihtelevan tekniikan lisäksi *Perdido Street Stationin* kerronnalle on hyvin tyypillistä erilaisten vastakkainasettelujen ja rajanylitysten käyttö. Friedman (2005) on korostanut tilallista poetiikkaa hahmottelevassa artikkelissaan kohtaamisten, rajojen ja niiden ylitysten merkitystä kerronnan dynamiikan rakentumisessa. Friedman tarkastelee postkolonialistiseen kirjallisuudentutkimukseen pohjaavassa käsittelyssään fiktiivisten maailmojen konkreettisia paikkoja, kuten rakennuksia, mutta myös muunlaisilla fiktiivisen maailman piiriin sijoittuvilla rajoilla on painoarvoa. Edellä olenkin jo käsitellyt Friedmanin peräänkuuluttamaa kuvauksen (*description*) ja fyysisten ympäristöjen merkitystä, joten tässä yhteydessä kiinnitän huomiota toisenlaisiin fiktiivisen maailman rajoihin. Friedmanin (mt. 199) mukaan kerronnallisuuden kannalta merkittävät paikat voisi nähdä Michel Foucault’n käsitteen mukaisesti heterotopioina⁸⁹ (*heterotopic*), sillä ne nostavat esiin niiden ja toisten paikkojen väliset suhteet sekä ”ajan siivut” osana sosiaalisen järjestyksen rakentumista. *Perdido Street Stationissa* on useita kulttuurisesti kerrostuneita ja ajallisesti rakentuneita rajoja, joista otan tähän esimerkkejä pohjaten Ryanin (ks. esim. 2005, 448) ja Doleželin (1998, 120–128) jäsentelyyn fiktiivisen

89 Joan Gordon (2003) on käsitellyt artikkelissaan juuri *Perdido Street Stationin* konkreettisia paikkoja, kuten Griss Twistin kaatopaikkaa, heterotooppisina paikkoina.

maailman makrorakenteita ohjaavista järjestelmistä eli modaliteeteista. Näiksi järjestelmiksi luen uskomusten ja tiedon maailman (episteeminen systeemi), vaatimusten ja pakollisten tekojen maailman (deonttinen systeemi), halujen maailman (aksiologinen systeemi) sekä aktiivisesti tehdyt suunnitelmat ja varsinaiset teot.

Isaacin elämänpiirin jakautuminen kahteen vastakkaiseen ”maailmaan” havainnollistaa rajojen ja niiden ylitysten merkitystä *Perdido Street Stationissa*. Isaacin diskurssille on tyypillistä maailman jäsentäminen tieteen, kirjoittamisen ja teorioiden kautta, ja hän sekoittaa akateemisen kielen luontevasti alatyylisiin ilmauksiin ja puhekieleen, kun tästä hänen diskurssinsa suorasta esityksestä käy ilmi: ”D’you see what I’m talking about? *Perpetual fucking motion!* If we can stabilize the process, you’ve just got an endless feedback loop, which means a permanent font of energy!” (*PSS*, 205.) Isaacin maailman kahtalaisuus diskurssin ohella näkyy myös hänen konkreettisessa toiminnassaan. Salacus Fields -alueen taidepiireissä ja Brock Marsh -tiedekorttelin akateemisessa ympäristössä hänellä on aivan erilaiset roolit: lähestulkoon kaksi identiteettiä. Toisin kuin konservatiivisessa yliopistomaailmassa, Salacus Fieldsissä hänen ja Linin rotujen rajoja rikkovaan suhteeseen ei kiinnitetä juurikaan huomiota. Tässä yhteydessä Palmerin näkemys lukijan yhdistämisfunktion avulla tekemästä prosessista on hyödyllinen. Palmer (2004, 76) esittää, että kertomus koostuu niin mentaalisista kuin fyysisistäkin tapahtumista, niin henkilöiden tekojen syistä kuin teoista itsestään. Oikeastaan näitä kahta on vaikeaa erottaa toisistaan, sillä jo teko käsitteenä sisältää mentaalisia ilmiöitä kuten aikomuksia ja syitä. Nämä aikomukset, motiivit ynnä muut vaikuttimet muodostavat merkittävän osan henkilöiden upotetuista kertomuksista. Yhdistämisfunktion avulla kertoja liittää henkilön tajunnankuvauksen muuhun kertovaan kontekstiin ja tuo yhteen fiktiivisen mielen ja fyysisen teon. Yksittäinen esimerkki tästä on juuri Isaacin tapa käyttäytyä fyysisesti eri tavoin kahdessa eri maailmassa: syy tähän toimintaan hahmottuu hänen sisäkkäismaailmansa kautta.

Isaacin vastapariksi tiedeyhteisön sisällä asettuu hänen entisen tiedekuntansa johtaja, Montague Vermishank, etiikaltaan kyseenalainen bio-taumaturgi. Vermishank käyttää toistuvasti valtaansa Isaaciin ja on keskeyttänyt tämän tutkimukset ”less because it was unorthodox than because it was going nowhere” (*PSS*, 12). Vermishank on lisäksi New Crobuzonin taitavin ”uudelleentekijä” (*remaker*). Kaupunkivaltion pääasiallinen rangaistus rikoksista on syyllisten ”tekeminen uudelleen” rikoksen asteen ja luonteen mukaisesti. Myöhemmin paljastuu vielä se, että Vermishank on ollut New Crobuzonin yliopiston puolelta vastuussa hallituksen yöperhosohjelmasta ja myynyt yöperhoset huumetuotantoa varten moguli Motleylle tutkimusohjelman rahoituksen tyrehtyttyä.

Isaacin ja Vermishankin vastakkaisuus paljastuu kerronnassa selkeimmin heidän diskurssiensa suorana esittämisenä rinnakkain. Tällöin myös korostuvat heidän vastakkaiset maailmankuvansa: heidän erilaiset tapansa nähdä ja ymmärtää fiktiivinen maailma. Seuraavassa lainaamassani kohdassa Isaac on tiedustellut Vermishankilta, onko tällä tietoa siitä, mitä *dreamshit*-huume todellisuudessa on. Esimerkistä nousee maailmankuvien erojen ohella havainnollisesti esiin kahden miehen välinen jännittynyt ja jatkuvia piilotettuja loukkauksia puolin ja toisin heittelevä keskustelutyö:

”Isaac, Isaac... for all your many, uh, *indiscretions*...” a little simper pretended unconvincingly to rob the insult of its barb ”– I wouldn’t have had you down as a... a *drug* person.”

”No, Vermishank, nor am I. However, living and operating in the *quagmire of corruption* that I’ve chosen, surrounded by *lowlifes*, and vile degenerates, I tend to be faced with things like drugs at the various *sordid orgies* I attend.” [...]

”Ha,” he [Vermishank] said eventually. ”Touchy-touchy, Isaac.” [...]

”Dreamsh... Ah, *that substance* is not really my area, Isaac. Pharmacology and whatnot something of a biological backwater, Isaac. I’m sure one of your old colleagues might be able to tell you more. Good luck.” (*PSS*, 169.)

Ilman vanhoillista, tiettyihin tutkimusperinteisiin ja oppeihin perustuvaa yliopistomaailmaa, Isaacin vallankumoukselliset havainnot eivät piirtyisi näkyville yhtä selvästi. Isaacin sisäkkäismaailman kautta voikin tarkastella New Crobuzonin maailman episteemistä järjestystä. Se kuvaa tiedon, tietämättömyyden ja uskomusten maailmaa, ja sisältää myös sen, mitä fiktiivisessä maailmassa voidaan pitää totena (vrt. Doležel 1998, 126). Isaacin diskurssi peilautuu monesti tiedettä ja sen etiikkaa käsiteltäessä Vermishankia vasten. Niinpä Isaacin kahden hyvin erilaisen maailman välissä elämisen kautta, törmäysten ja rajanylitysten dynamiikalla, New Crobuzonin episteeminen järjestys jäsentyy kiinnostavalla tavalla kerronnassa.

Toinen kulttuurisesti kerrostunut järjestys, jonka rajoituksia vastaan *Perdido Street Stationin* keskushenkilöt asettuvat, on deontinen. Se koostuu normeista, jotka määrittelevät sen, mitkä teot ovat hyväksyttäviä, pakollisia tai kiellettyjä (vrt. Doležel mt. 120). Deontista koodeksia vastaan toimivat henkilöt pystyvät usein tuomaan fiktiivisestä maailmasta esille jotain aivan uutta, kuten erityisesti Derkhan tekee. Hän on toimittaja ja taidekriitikko, jonka kautta avautuu näkökulma New Crobuzonin vallankumoukselliseen, kriittiseen liikkeeseen. Maanalaisen *Runagate Rampant* -lehden toimittajana hän etsii salaisuuksia ja paljastuksia, joilla New Crobuzonin hallinnon ja etenkin pormestari Benjamin Rudgutterin voisi saattaa häpeään ja vallitsevaa järjestystä horjuttaa. Fiktiiviseen maailmaan uppoutuneelle lukijalle Derkhanin sisäkkäismaailma unelmineen paremmasta yhteiskunnasta näyttääkin sen, millaisia poliittisia ratkaisuja ja hallitsemistapoja kaupungissa kerronnan hetkellä pidetään hyväksyttävinä.

Derkhanin poliittinen ideologia vaikuttaa vahvasti kerrontaan jaksoissa, joissa hän on sen kohteena. Yhdessä näistä New Crobuzonissa vallitsevaa ilmapiiriä kuvaillaan adjektiivein ”oscillating, violent, disingenuous and repressive” (PSS, 119). Militiaksi kutsuttu poliisi(armeija) kiertää taivaalla omilla sukkuloillaan ja tukahduttaa kaiken mahdollisen kapinoinnin, mielenosoitukset ja lakot. Rangaistuksena rikoksista ovat paitsi kammottavan uudelleentekemisen aiheuttamat tuskat, myös sosiaalisen statuksen romahtaminen, kuten seuraavasta esimerkistäni käy ilmi. Dog Fennissä *Runagate Rampant* -lehden toimituksessa vieraillessaan Derkhan ohittaa punaisten lyhtyjen alueen klubit. Niiden ovilla teollisesti uudellentehty (*industrial Remade*), jotka ovat puoliksi ihmisiä, puoliksi koneita, työskentelevät ulosheittäjinä ja kestävät kaikki mahdolliset nöyryytykset haluamatta riskeerata työpaikkaansa:

Their fear was understandable: to Derkhan’s left a cavernous space opened in an arch below the railway. From the darkness came the reek of shit and oil, the mechanical clank and human groans of Remade dying in a starving, drunken, stinking huddle. (PSS, 113.)

Katkelman jälkimmäinen virke voisi periaatteessa tulla suoraan kertojalta, mutta se värittyy Derkhanin diskurssilla tiedollisen ja ideologisen sisältönsä vuoksi. Tällaista rajapinnan rakentumista kerronnassa voi tarkastella esimerkiksi Uncle Charles -periaatteen (tästä eteenpäin lyhennetty UCP) avulla. Se on nimetty James Joycen *A Portrait of the Artist as a Young Man* -teoksessa esiintyvän hahmon mukaan, ja laajasti määriteltynä sillä tarkoitetaan henkilöhahmon oletettujen verbaalisten ominaisuuksien siirtymistä kertojan diskurssiin (ks. esim. Fludernik 1993, 332–338). Cohn (1978, 33) on käyttänyt puhekategoriaturkimuksessaan samantyyppisestä ilmiöstä nimitystä tyyllinen tartunta (*stylistic contagion*) ajatusraportin yhteydessä. Hägg (2005, 150) on kuitenkin huomauttanut, että UCP ilmiönä⁹⁰ on määriteltävä mahdollisimman tiukasti, jotta se ei sekoittuisi esimerkiksi vapaaseen epäsuoraan esitykseen. Luonnottomuudestaan ja antimimeettisyydestään huolimatta UCP on luonnollistamisen väline: sen avulla lukija pystyy liittämään kerronnan anomaliat henkilöiden yksilöllisiin piirteisiin. Hägg rajaakin UCP:n seuraavalla tavalla: ”UCP on henkilöhahmon oletettujen verbaalisten piirteiden tunkeutumista kertovaan diskurssiin tilanteissa, jotka eivät sisällä puheen tai ajattelun esittämistä” (Hägg mt. 150–151).

Cohn (1978, 134) on yhtä lailla tarkastellut yllä kuvatuun kaltaisia henkilöhahmon diskurssiin sijoittuvia kuvauksia, jolloin näennäisen objektiivinen kuvaus fiktiivisestä maailmasta kertoo lopulta enemmän havainnon tekijästä kuin itse fiktiivisen maailman tapahtumista – yllä olevassa

90 Hägg pohjaa tarkastelunsa Hugh Kenneriin, UCP:n käsitteen luojaan, jonka alkuperäinen määrittely käsitteestä on ”toivottoman ympäröityä”: kertova idiomi, jonka ei tarvitse olla kertojan (Kenner 1978, 18).

esimerkissä siis Derkhanin yhteiskunnallisiin epäkohtiin taukoamatta tarttuvasta mielestä. Palmer (2004, 48) puolestaan nostaa samassa yhteydessä esiin tarkennetumman käsitteen vapaa epäsuora havainto (*free indirect perception*). Sen kehyksessä jälkimmäinen virke voidaan lukea paitsi Derkhanin havaintona fyysisestä tapahtumasta, myös hänen kokemuksenaan tapahtuman psykologisista seurauksista. Palmerin (mt. 49) mukaan fyysisiä tapahtumia pitäisikin lähestyä henkilöiden kokemuksina, ja näin ollen henkilöiden upotetut kertomukset voidaan laajentaa sisältämään kuvauksia fiktiivisen maailman eri aspekteista, jotka nähdään heidän aistinvaraisesta, kognitiivisesta ja arvioivasta näkökulmastaan. Tämä rajapinta henkilöiden sisäkkäismaailmojen ja laajemman fiktiivisen maailman välillä on erittäin informatiivinen tapa liittää henkilöiden tajunta heitä ympäröivään sosiaaliseen ja fyysiseen kontekstiin.

Häggin mukaan UCP:een olisi kiinnitettävä huomiota myös laajempaan ilmiönä. Siihen lukeutuvat kohdat, joissa UCP lakkaa olemasta pelkkä ”tartunta” kertojan ja henkilön välillä ja muuttuu rakenteelliseksi periaatteeksi, joka vaikuttaa kerrontaan kokonaisuudessaan. Tähän tapaan määriteltynä UCP tulee lähelle Palmerin näkemystä fyysisistä tapahtumista ja ympäristöstä henkilöiden kokemuksina. Kulloinkin kokemuksellisenä keskiönä oleva henkilö vaikuttaa kokonaisuutena kerrontaan ja ikään kuin muokkaa sitä kaltaisekseen, jolloin fiktiivinen maailma piirtyy tekstissä ”nähtäväksi” ja koettavaksi tietystä subjektiivisesta sisäkkäismaailmasta käsin.⁹¹ Derkhanin yhteiskunnalliset ongelmat jatkuvasti tiedostavan mielen kautta tuodaan ilmi monenlaisia New Crobuzonin hallinnon tekemiä vääryyksiä sekä kuvataan monet kaupungin kammottavimmista ja karuimmista paikoista. Näihin lukeutuu edellä mainitun Dog Fennin slummin ohella nunnien ylläpitämä rutiköyhien saattokoti Veruline Hospital, josta Derkhanin lähetetään ostamaan Yagharekin viimeisten rahojen turvin kuolevaa miestä yöperhossyötiksi. Saattokodin kuvaus välittyy vahvasti Derkhanin mielen mukaiseksi:

And Derkhan had passed through and entered a hell where death was stretched out, where all that was available to ward off the pain and degradation was sheets without bed-bugs. The young nun who stalked the ward with eyes wide in endless appalled shock would pause occasionally and refer to the sheet clipped to the end of every bed, verifying that yes the patient was dying and that no they were still not dead. (*PSS*, 514.)

Derkhanin kautta saattokoti nähdään ”helvettinä, jossa kuolemaa venytetään” ja siellä kulkeva nunna ”loppumattomassa tyrmistyneessä shokissa”. Kenties Derkhanin luonne juuri sivummalle vetäytyvänä tarkkailijana antaa hänelle sopivan roolin monien *Perdido Street Stationin*

91 Mäkelä (2006, 235) on käyttänyt vapaan epäsuoran esityksen käsitettä tarkastellessaan kerronnan ”rajailmiöitä”, joilla hän ei tarkoita pelkästään rajaa epäsuoran ja suoran esityksen välillä, vaan myös kerronnan luomien mentaalisten tilojen, eli mahdollisten maailmojen ja mielten, välillä.

kiinnostavimpien hahmojen havaitsijana. Yksi näistä hahmoista on Computer Council, johon Derkhanin havainnoissa liitetään sangen pahaenteisiä kuvauksia: ”The control that the Council wielded over his human followers disturbed her” (PSS, 524) tai ”The Council’s head – vast and still immobile, **like a sleeping daemon’s**” (PSS, 530). Kertomuksen edetessä paljastuukin, että Councilin näennäisen avuliaisuuden takana on kaiken aikaa vaikuttanut laskelmoitu suunnitelma koko New Crobuzonin valloittamiseksi Isaacin kehittämän kriisimoottorin avulla. Isaac itse ilmaisee tilanteen vaarallisuuden näin: ”If that bastard links up to the crisis engine, its followers *won’t be crazy any more*. Because you know they call it the God-machine...? Well... they’ll be right.” (PSS, 546.)

Verrattuna Computer Councilin täydelliseen vierauteen huomionarvoista garuda Yagharekin yhteydessä on se, että vaikka hän on ei-ihminen tai puoliksi inhimillinen olento, hänen mielensä kuvaus ei millään merkittävällä tavalla poikkea Isaacista ja Derkhanista. Toki hänen parempi näkö- ja kuuloaistinsa sekä loistavat saalistajankykynsä vaikuttavat hänen tekemiinsä havaintoihin, kuten tässä kohdassa, jossa hän koettaa paikantaa yöperhosten pesäpaikan kaktusihmisten lasitalosta ja tarkkailee yksityiskohtaisesti ympäristöään:

He focused carefully, went into something of a hunter’s trance.

He started looking at the edges of the dome. He took in the whole inside circumference in one long, slow sweep, then spiralled his vision carefully towards the centre. [...] His eyes stopped briefly, momentarily, on imperfections of the red stone, then moved on. (PSS, 455.)

Yagharekin tajunnankuvauksen konventionaalista ”inhimillisyyttä” voi havainnollistaa vertaamalla sitä *Perdido Street Stationin* inhimillisestä tajunnasta selkeästi poikkeaviin hahmoihin, kuten kahden maailman ”tason” välillä maailmanverkkoa (*worldweb*) kutovaan The Weaver-olentoon. Yagharek kutsuu sitä heimonsa käsityksen mukaisesti nimellä ”dancing mad god”. The Weaverin mukana Isaac, Derkhan ja Yagharek ylittävät erään globaalin aleettisen rajoitteen: he siirtyvät maailman toiselle tasolle. Yagharek kuvaa kokemustaan rajanylityksestä näin:

I moved in a direction I had never known existed. [...] I felt myself catch and snag on the fabric of the world. My skin prickled in the alien plane. [...]

I saw, or thought I saw, or have convinced myself I saw a vastness that dwarfed any desert sky. A yawning gap of Leviathan proportions. (PSS, 347.)

The Weaver liittyy taisteluun yöperhosia vastaan, koska nämä repivät sen rakastamaan maailmanverkkoon suurta, jatkuvasti kasvavaa kyyneltä, kuten Yagharek kuvaa: ”*It spread out and split the fabric of the city-web, taking the multitude of colours and bleeding them dry*” (PSS, 349). Siinä missä The Weaver unelmoi maailmanverkon korjaamisesta eheäksi, Yagharekin haaveena on tulla itse kokonaiseksi: saada lentokykynsä takaisin ja tulla jälleen aidoksi garudaksi. Hän rinnastuu

kaikkein alhaisimmassa asemassa oleviin, uudelleentehtyihin, menetettyään lentokykynsä ja ollessaan näin puolittain garuda, puolittain maahan sidottu ihminen. Alussa hän on täysin halunsa vallassa, mutta teoksen kuluessa hän muuttuu: ”*One day I realized that I no longer dreamed of what I would do when I was whole again. [...] If I regained my wings, I would become someone new, without the desire that defined me.*” (PSS, 172–173). Yagharekin unelma jää kuitenkin toteutumatta: hän törmää niin New Crobuzonin kuin omankin heimonsa aksiologisiin rajoitteisiin. Nämä rajoitteet määrittävät Doleželin (1998, 123) mukaan sen, mikä fiktiivisessä maailmassa on oikein ja mikä väärin.

Heterotopioiden näkökulmasta Yagharek on kiinnostavin Miévilin romaanin henkilöistä. Aivan *Perdido Street Stationin* lopussa Isaac saa vierailijan Cymekistä: toisen garudan, Kar’uchain, joka paljastaa Yagharekin rikoksen todellisen luonteen. Kar’uchai kertoo, että garudaheimon kulttuurin mukaan Yagharek tuomittiin, koska ”*We must not take the choice of another being. What is community but a means to... for all we individuals have... our choices.*” (PSS, 607.) Isaacin kulttuurissa nimi samalle rikokselle on raiskaus. Pyytäessään Isaacia auttamaan hänet takaisin lentoon, Yagharek rikkoo oman yhteisönsä asettamia aksiologisia rajoitteita: hänen tekemänsä rikoksen pitäisi tuomita hänet siivettömään elämään loppuiäkseen. Isaac ymmärtää Yagharekin teon oman kulttuurinsa kautta ja tuomitsee hänet yhtä lailla New Crobuzonin aksiologisten rajoitteiden mukaisesti: tietyistä vääristä teoista on seurattava tietynlainen rangaistus. Tavallaan Isaac asettuikin puolustamaan uudelleentekemistä rikoksen rangaistuksena. Siivettömästä Yagharekista on tullut kunniaton uudelleentehty, jonka silvotussa kehossa erilaiset kulttuuriset rajat tulevat konkreettisiksi heterotopian tavoin. Liittyessään Isaacin ja Derkhanin muodostamaan ydinryhmään Yagharekin identiteetti alkaa muuttua: hän näkee hetkellisesti itsensä osana uutta yhteisöä: ”*We refugees. Constructs that tell tales; earthbound garuda; reporters who make the news; criminal scientists and scientific criminals.*” (PSS, 347.) Teoksen lopussa, Isaacinkin tuomittua hänet, Yagharek päättää lopettaa elämänsä kahden maailman välissä:

I am not the earthbound garuda any more. That one is dead. This is a new life. I am not a half-thing, a failed neither-nor.

I have torn the misleading quills from my skin and made it smooth, and below that avian affectation, I am the same as my citizen fellows. I can live foresquare in one world. (PSS, 623.)

Voi kuitenkin pohtia, kuinka täydellisesti Yagharek sulautumisyrityksessään onnistuu – huijaako hän vain itseään repiessään höyhenensä? Hän ei kuitenkaan kykene murtamaan nokkaansa tai poistamaan sahattujen siipiensä tynkiä. Kaikesta huolimatta hän päättää yrittää olla vielä kerran kokonainen yhdessä maailmassa, ainoalla mahdollisella jäljelle jääneellä tavalla. Isaac oli hänen

viimeinen toivonsa, mutta tämänkin tuomittua hänen rikoksensa, Yagharek on aivan yksin. Hän käpertyy itseensä viimeisen kerran eikä liity vapautuneen uudelleentehdyn (*fReemade*) Jack Half-a-Prayerin taisteluun paremman kaupungin puolesta. Siinä missä edeltävä käsittelyni pohjautui kaunokirjallisuuden lukijan erilaisten tulkinnallisten ratkaisujen mahdollistamiseen, ohjaamiseen ja tekemiseen, seuraavassa osiossa painotun digitaalisten roolipelien pelaajan tulkitsevan ja manipuloivan (tai konfiguroivan) toiminnan yhteispeliin.

10.2 Toimija ja katsoja

Koko tämän tutkielman ajan käsittelen maailmojen kahtalaisuutta eri tavoin. Digitaaliset pelit tekevät maailmojen kahtalaisesta luonteesta esimerkiksi kaunokirjallisia maailmoja konkreettisempaa siksi, että niiden maailmat ovat yhtä aikaa jotakin, jota pelaaja voi todellisessa maailmassa tapahtuvan toiminnan (kuten ohjaimen tai hiiren nappien painamisen) kautta tutkia, mutta myös jotakin, jonka pelaaja aktiivisesti kuvittelee ja täydentää. Tällainen kahtalaisuus on saanut muun muassa Aarsethin esittämään, että massiivisen monen pelaajan roolipelin *EverQuestin* (1999–, Verant Interactive) Norrathiksi kutsuttu maailma on ”kuvitteellinen, mutta ei fiktiivinen” (Aarseth 2004b, 362). Hän perustaa väitteensä esimerkiksi siihen, että Norrathin talousjärjestelmä tarjoaa ”oikeille ihmisille oikean toimeentulon”, koska taikoja, aseita, varusteita ja kokonaisia pelihahmoja myydään ”oikeaa rahaa vastaan” internetin kaupoissa. Pelimaailmojen ”todellisessa” maailmassa aikaansaamat seuraamukset ovat toki kiinnostavia ja laajoja verrattuna vaikkapa monien kaunokirjallisten maailmojen vastaaviin, mutta ne eivät tee Norrathin kaltaisista maailmoista vähemmän **fiktiivisiä**. Pikemminkin ne korostavat erikoislaatuista tapaa, jolla pelien fiktiiviset maailmat synnyttävät toimintaa todellisessa maailmassa – ja päinvastoin.⁹² Tämä pelimaailmojen ominaisuus näkyy myös edellä mainitsemassani Juulin (2005, 6) lähestymistavassa pelifiktioon: hän esittää, että tapa, jolla pelit luovat fiktiivisiä maailmoja, on haparoiva ja tietyllä tavalla häivähdyksenomainen. Tämän vuoksi pelin tapa viitata ”todellisiin” sääntöihin tekee pelien fiktiosta ristiriitaista.

Tässä osion III päättävässä luvussa tarkastelen sitä, kuinka *Final Fantasy VII:n* maailman kahtalaisuus toteutuu käytännössä. Keskityn yhteen pelin tunnetuimpiin kuuluvista jaksoista, joka sisältää yhden digitaalisten pelien ”järkyttävimmistä hetkistä, kaikkien aikojen spoilerin”,⁹³ Aerithin

92 Lisäksi tässä näkyy tapa, jolla myös digitaaliset pelit voivat olla pervasiivisia eli ”tunkeutua” pelimaailmoista todellisen maailman puolelle.

93 Tällaisen kuvauksen Aerithin kuolemasta antaa Carrie Gouskos GameSpot-sivuston ”The Greatest Games of All Time” -sarjan arviossa *Final Fantasy VII*:stä. Arvio on luettavissa osoitteessa <http://www.gamespot.com/features/the-greatest-games-of-all-time-final-fantasy-vii-6155700>.

kuoleman. Pelattavan hahmon kuolema tällä tavoin oli pelin julkaisuajankohtana hyvin poikkeuksellinen peleissä ja etenkin *Final Fantasy* -sarjassa, sillä pelattavat hahmot harvoin kuolevat muutoin kuin pelaajan itsensä tekemien virheiden seurauksena.⁹⁴ *Final Fantasy VII*:ssä hahmot voivat ”kuolla” taistelujen aikana (jolloin heidän tilaansa viitataan pikemminkin tajuttomuutena termillä *Knocked Out*), mutta heidät voi sääntöjen mukaisesti virvoittaa muun muassa Phoenix Down -esineellä tai Life-loitsulla. Taistelu ei johdakaan pelin päättymiseen niin kauan kuin yhdelläkin pelaajan hahmoista on jäljellä elinvoimapisteitä (*health points*). Lisäksi vaikka pelaaja tekisi virheitä tiettyssä taistelussa ja peli päättyisi ”Game over” -viestiin, pelaaja voisi heti sen jälkeen jatkaa pelin päättymistä edeltävästä tallennuksesta ja pelata taistelun uudelleen. Tämänkaltaisen hahmojen kuolema ei siis ole fiktiivisessä maailmassa lopullista tai peruuttamatonta toisin kuin Aerithin kuolema. Lyhyesti sanottuna pohdin sitä, kuinka *Final Fantasy VII* ohjaa pelaajiaan aktualisoimaan tiettyjä potentiaalisuuksia fiktiivisessä maailmassa ja näin aiheuttaa toimintaa pelaajan aktuaalisessa maailmassa. Vastaavanlaista työtä ei tällä tarkkuudella ole juuri aiemmin tehty, sillä esimerkiksi Juul pyrkii tutkimuksessaan löytämään kaikenlaisia pelimaailmoja yhdistäviä piirteitä. Analyysillä yksittäisestä pelistä voi kuitenkin onnistuneesti haastaa ja hioa teoriaa.

Pelaajan toimintaa ohjaavista tekijöistä ilmeisimpiin kuuluvat tietenkin pelin säännöt, sillä ne määrittävät sen, mitä pelin fiktiivisessä maailmassa ylipäänsä voi tehdä ja millaisista teoista palkitaan. *Final Fantasy VII*:ssä pelaaja ei esimerkiksi voi muuttaa pelattavaa hahmoaan näkymättömäksi (kuten vaikkapa *Skrymissa* käyttämällä lyhyeksi ajaksi näkymättömäksi tekevän juoman) tai jättää tiettyjä taisteluja väliin. Peli ei myöskään etene Nukkuvaan metsään ennen kuin pelaaja on onnistunut ratkaisemaan pienen minipelin, jossa hänen tulee ohjata Nukkuvan metsän rajalla sijaitsevassa Luukylässä (*Bone Village*) toimivia arkeologeja kaivamaan itselleen Kuuharpun (*Lunar harp*), jolla metsän puolestaan voi herättää. Metsään pääsee siis progressiorakenteen mukaisesti vain yhdellä, tietyllä tavalla, jota määrittävät sekä peliin koodattu minipeli että fiktiivisen maailman rajoitteet: pelihahmo ei pysty ylittämään kohdettaan, Muinaisten kaupunkia, joka puolelta ympäröiviä vuoria vaan sinne on kuljettava Nukkuvan metsän läpi. Nämä rajoitteet ilmenevät pelaajalle paitsi fyysisinä esteinä (pelihahmo ei vain suostu kiipeämään vuoren rinnettä vaan pysähtyy kuin seinään) myös peligrafiikasta käytetystä esitystavasta, jossa vuoren rinteiden ulkomuoto riittää kertomaan pelaajalle, ettei niitä pysty kiipeämään (ks. kuva 13).

94 Kenties tunnetuin esimerkki merkittävästä, ei-pelattavan hahmon kuolemasta puolestaan on varhaisen, tekstipohjaisen *Planetfall*-pelin (1983, Infocom) uskollisen Floyd-robotin traaginen kohtalo. Tässäkin tapauksessa Floyd ei kuole pelaajan toiminnan seurauksena, vaan uhrautuu tämän puolesta käsikirjoituksen mukaan.



Kuva 13. Pelattava hahmo Cloud Luukylän edustalla *Final Fantasy VII:n* maailmankarttanäkymässä. Lähde: finalfantasy.wikia.com.

Esitystapoja voidaankin käyttää ohjaavina keinoina esimerkiksi luomaan tietynlaisia (geneerisiä) mielikuvia joistakin hahmoista (kuten mustaan viittaaan pukeutuneesta Sephirothista ”pahana” hahmona) tai tietyistä alueista paikkoina, joihin ei välttämättä ole viisasta mennä. Nämä ovat Järvisen (2008, 285) mukaan pelisysteemin käyttämiä retorisia keinoja, jotka tähtäävät ”ohjaamaan ja suostuttelemaan pelaajaa tekemään tietynlaisia tekoja tai tulkintoja”.

Rajoitteiden ohella säännöt luonnollisesti antavat pelaajan toiminnalle myös välineet fiktiivisessä maailmassa. Järvinen (mt. 275) tiivistää tämän toteamalla, että säännöt ovat ”jotakin sellaista, jota käytetään mahdollisuuksien ja rajoitteiden tilan piirtämiseen pelaajan ympärille”. *Final Fantasy VII:ssä* ne mahdollistavat esimerkiksi sen, että pelaajalle saattaa olla palkitsevaa jäädä jatkamaan kaivauksia Luukylässä eikä jatkaa välittömästi matkaansa metsään Kuuuharpun löytämisen jälkeen. Läpipeluuohjeet informoivatkin pelaajia hyvissä ajoin siitä, millaisia esineitä kärsivällisestä arkeologien työllistämisestä voi saada palkinnoksi. Toisaalta pelaajaa motivoidaan jatkamaan Aerithin etsimistä mahdollisimman pian: yksi Luukylän asukkaista esimerkiksi viattomaan sävyyn kertoo, että ”vaaleanpunaiseen pukeutunut tyttö ja mustaan viittaaan pukeutunut mies menivät juuri metsään”. Juul (2005, 121) on kuvannut tätä ristiriitaa esittämällä, että digitaalisissa peleissä säännöt ja fiktio kilpailevat pelaajan huomiosta, ja Juulin käsitteitä käyttäen Luukylän kaivaukset olisivat hyvä esimerkki siitä, kuinka säännöt usein voittavat kilvan. Tarkemmin ottaen kyse ei kuitenkaan ole **fiktio** häviöstä, sillä kuten edellä tässä luvussa olen esittänyt, *Final Fantasy VII:n* fiktiivinen maailma ja säännöt liittyvät erottamattomasti toisiinsa. Pelin voidaankin kuvata Juulin

(mt. 163) sanoin samaan aikaan ”esittävän fiktiivisen maailman ja määrittävän, mitä pelaajat voivat ja eivät voi tehdä”.

Fiktion ja sääntöjen ristiriidan sijaan kyse on pikemminkin erilaisista vaihtoehtoista pelaajan toiminnan motivoinnissa: peli samanaikaisesti motivoi jatkamaan matkaa Nukkuvaan metsään ja jatkamaan kaivauksia.⁹⁵ Tietynlainen ristiriitaisuus sen sijaan liittyy pelaajan kahtalaiseen rooliin sekä katsojana että toimijana, ja tätä myös Juul (mt. 167–168) tavoittelee pohtiessaan tapaa, jolla ei-abstraktit digitaaliset pelit yhtä aikaa ovat fiktiota ja todellista toimintaa. Konkreettiseksi tämän kahtalaisuuden tekevät *Final Fantasy VII:n* ”RPG Gamer” -sivustolle kootun käsikirjoituksen (*script*)⁹⁶ ja lukuisten erilaisten läpipeluuohjeiden (*walkthrough*) väliset erot. Käsikirjoitus sisältää sanasta sanaan hahmojen repliikit sekä sanalliset kuvaukset siitä, mitä pelissä tapahtuu. Läpipeluuohje puolestaan koostuu lyhyesti sanottuna siitä, mitä pelaajan on tehtävä, jotta hän pääsee etenemään pelissä. Käsikirjoitus näyttää *Final Fantasy VII:n* tapahtumat ikään kuin yhtenä mahdollisena tapahtumasarjana passiivisen katsojan näkökulmasta, kun taas läpipeluuohje korostaa aktiivisen toimijan näkökulmaa ja neuvoa pelaajaa käyttämään erilaisia strategioita esimerkiksi vihollisia vastaan tai viittaa vaihtoehtoihin asioihin, joita pelaaja voi tehdä. Sama kohta pelissä voidaan esittää käsikirjoituksessa näin: ”Cloud and the others travel to Bone Village on the Northern Continent” ja läpipeluuohjeessa puolestaan tähän tapaan: ”Head to Bone Village, located on the Northern Continent. You may have been here before, but now is the first time you can actually dig for items.”

Pelaajan mahdollisuus käyttää useampia erilaisia tulkintavaihtoehtoja voidaan liittää siihen, että digitaalisten pelien pelaaja on vapaa tulkitsemaan eri pelielementtejä useammalla eri tavalla (vrt. Mäyrä 2008, 82). Tämä piirre on huomioitu roolipelitutkimuksen piirissä esimerkiksi niin sanotussa kolmiosaisessa mallissa (*Threefold Model*), joka erottaa toisistaan kolme erilaista pelaaja-asennetta tai pelityyliä, jotka voidaan kääntää vaikkapa pelillistäjiksi (*gamist*), dramatisteiksi (*dramatist*) ja simulationisteiksi (*simulationist*). Näistä pelillistäjät esimerkiksi keskittyvät erilaisiin pelin asettamiin haasteisiin ja parhaisiin mahdollisiin strategioihin, joiden avulla ne voi voittaa, kun taas dramatistit puolestaan ovat kiinnostuneempia pelien ”kertovista piirteistä”, kuten tarinasta, merkitysten eri vivahteista ja teemojen pohdinnasta (vrt. Kim 2004; Mäyrä mt.). Lyhyesti sanottuna kolmiosainen malli nostaa esiin sen, että erilaiset pelaajat ovat kiinnostuneita pelien eri puolista, mikä tarkoittaa sitä, että tietyt pelit voivat erilaisia riippuen siitä, kuinka niitä pelataan. Itseäni

95 Näiden kahden suunnan lisäksi pelaajalla on lukuisia muitakin toimintavaihtoehtoja: hän voi esimerkiksi lähteä Luukylästä takaisin Fort Condoriin käymään jälleen yhden taistelun Shinran joukkoja vastaan.

96 Käsikirjoitus on luettavissa osoitteessa <http://www.rpgamer.com/games/ff/ff7/ff7cscript.html>.

kuitenkin digitaalisissa roolipeleissä kiinnostaa nimenomaan se, että ne luontevasti mahdollistavat hyvin erilaisten tulkintastrategioiden käytön jopa samanaikaisesti: strategia, jonka päämääränä on suorittaminen ja voittaminen, ei siis välttämättä ole ristiriidassa sellaisen strategian kanssa, jonka päämääränä on kiinnostavan tarinan luomiseen osallistuminen. Tämän havainnon ohella ne voidaan rinnastaa tässä tutkielmassa laajemminkin käsiteltyyn kysymykseen siitä, kuinka käyttäjät voivat yhtäältä lähestyä fiktiivisiä teoksina keinotekoisina konstruktioina ja toisaalta mahdollisesti olemassa olevina maailmoina, jotka ”tekevät fantasiasta totta”.

Kuinka nämä pelaajan kaksi roolia tai strategiaa toimivat yhdessä? Juul (2005, 173) esittää, että pelaajan todellisessa maailmassa tapahtuvan toiminnan ja pelin fiktiivisessä maailmassa tapahtuvan toiminnan välillä vallitsee metaforinen korvaussuhde. Tällöin esimerkiksi pelissä tapahtuva vaikea tehtävä (kuten tenniksen pelaaminen) korvautuu toisenlaisella vaikealla tehtävällä todellisessa maailmassa (kuten ohjaimen nappien painamisella **juuri** oikealla hetkellä). Vaikkei Juul sitä eksplisiittisesti toteakaan, hän puhunee tässä yhteydessä metaforasta nimenomaan käyttöliittymämetaforana (*interface metaphor*), jolla viitataan käyttöliittymän muodostamisessa käytettyyn ideaan tai ajatukseen, joka on muodoltaan johonkin toiseen ideaan viittaava. Tyypillisesti se viittaa todellisen maailman asioihin tai toimintoihin, joista tunnettu esimerkki on niin sanottu työpöytämetafora. Käyttöliittymämetaforan tarkoitus onkin helpottaa tietokonejärjestelmän käyttöä eli auttaa käyttäjää ymmärtämään jotakin ”vierasta” tutumman asian kautta. (Vrt. Nielsen 1993, 127.) Keskeinen ongelma Juulin tarkastelussa kuitenkin on se, että käyttöliittymämetaforan kautta toden ja fiktion rajaa on vaikea käsitellä. Työpöytämetafora on havainnollinen esimerkki tästä, sillä lause ”Dokumentti on työpöydällä” on yhtä lailla totta riippumatta siitä, sijaitseeko dokumentti fyysisellä työpöydällä vai käyttöjärjestelmän ”metaforisella” työpöydällä. Tekstidokumentti itsekin yhtä lailla kuvataan usein paperimetaforan kautta. Huomionarvoista on lisäksi se, että osa *Final Fantasy VII*:n fiktiivisessä maailmassa tapahtuvista merkittävistä tai vaikeista asioista joko aiheuttavat hyvin yksinkertaista toimintaa (kuten yhden napin painalluksen)⁹⁷ todellisessa maailmassa tai eivät aiheuta fyysistä toimintaa lainkaan. Metaforinen korvaussuhde ei sellaisenaan riitäkään selittämään todellisen ja fiktiivisen maailman tai pelaajan kahden roolin välisiä suhteita.

Aiemmin viittasin ajatukseen siitä, että kertomusten luominen peleissä voidaan ymmärtää käyttämällä sellaisia elementtejä, jotka saavat pelaajat kuvittelemaan fiktiivisiä maailmoja. *Final Fantasy VII*:n kaltaisten roolipelien maailmojen kahtalainen rooli yhtä aikaa ”maailmoina, jotka

97 Yhtä lailla *Mass Effect 3*:ssa fiktiivisessä maailmassa tehtävät raskaat tai vaikeat päätökset harvoin ovat pelaajan todellisessa maailmassa fyysisesti haastavia. Hyvä esimerkki tästä on kohta, jossa pelaajan pelihahmo Shepardin on tehtävä päätös siitä, ampuuko hän ystävänsä Mordinin vai ei. Palaan tähän tarkemmin luvussa 12.

pelaajat löytävät” ja ”maailmoina, jotka pelaajat kuvittelevat” (vrt. Juul 2005, 121) on keskeinen tekijä myös pelaajien roolin kahtalaisuudessa. Monien suunnittelijoiden mukaan keskeistä on se, että maailmoja synnyttävät elementit esitellään pelaajille sisäisin (*in-game*) eikä niinkään pelaamisen ulkopuolisin (*out-of-game*) keinoin. Rouse (2001, 227) on rinnastanut nämä kirjallisuudentutkimuksesta tuttuihin näyttämisen (*showing*) ja kertomisen (*telling*) käsitteisiin: näistä näyttäminen tarkoittaa pelaamisen sisäisiä keinoja, ja siinä onnistutaan esimerkiksi luomalla uskottava maailma, joka ”antaa juonelle kontekstin”. Tästä näkökulmasta *Final Fantasy VII*:n lukuisat välianimaatiot lukeutuvat vähemmän onnistuneiden maailmojen rakentamisen keinojen joukkoon, sillä niissä pelaaminen ”keskeytyy” animaation ajaksi. Aerithin kuolema siis Rousen käsittein ”kerrotaan” pelaajalle pelin ulkopuolisin keinoin FMV-tekniikalla (*full motion video*) toteutetussa osiossa,⁹⁸ jonka tapahtumat pelin pohjalta tehdyssä käsikirjoituksessa tiivistetään näin:

Sephiroth, his sword through Aerith’s body, just stares at Cloud. His eyes glitter, cat-like, a sly smile on his lips. With a great noise of grating metal, he pulls his sword from her body. Aerith falls forward, her eyes wide open in shock... but the smile does not leave her face. Then her eyes close. As she falls, her hair ribbon comes undone and a small materia, glowing pale green, falls from it. It bounces once, emitting a small, pure sound against the glass floor. It bounces again, and again, until it falls of the platform into the clear water below.

Tämänkaltaiset animaatiot, joiden toteutuksen suhteen *Final Fantasy VII* on ollut erityisen vaikutusvaltainen, ovat etenkin pelisuunnittelijoiden keskuudessa olleet yksi kiistanalaisimmista pelien fiktiivisiin maailmoihin liittyvistä kysymyksistä. Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca (2008, 176–177) toteavat, että monissa peleissä, joissa on ”monimutkainen tarina”, animaatioita käytetään tekniikkana pelaajan toimien sijoittamiseksi fiktiiviseen maailmaan, jota näin ollen voidaan kuvata tekijöiden kontrolloimalla tavalla. Tätä kautta niiden avulla voidaan esimerkiksi motivoida keskeisiä kerronnallisia jännitteitä, viedä pelin tarinaa tiettyyn suuntaan tai yksinkertaisesti antaa pelaajalle lisää tietoa pelin maailmasta. Syy siihen, miksi animaatiot ovat kiistanalaisia, liittyy tietenkin ajatukseen siitä, että niiden aikana pelaajan on oltava fyysisesti passiivinen. Edellä kuvatun *Final Fantasy VII*:n jakson aikana pelaaja ei voi **tehdä** mitään, joka vaikuttaisi tapahtumien kulkuun: hän ei voi ohjata Cloudia estämään Sephirothia tappamasta Aerithia tai pyydystämään kohti vettä putoavaa materiaa. Rousen edellä mainitseman näkemyksen mukaisesti tällainen jakso siis katkaisee dynaamisen pelaamisen ei-toivotulla tavalla.

Animaatioihin kohdistetusta kritiikistä huolimatta Klevjer (2002) on puolustanut niitä esittämällä, etteivät ne oikeastaan katkaise pelaamista vaan päinvastoin ovat erottamaton osa pelien

98 Erotan tässä selkeyden vuoksi toisistaan välianimaatiot ja FMV-animaatiot sillä perusteella, että jälkimmäiset ovat kokonaan etukäteen tallennettuja ja siksi aina täsmälleen samanlaisina toistuvia, kun taas välianimaatioissa esimerkiksi tietyt hahmot ja repliikit voivat vaihdella pelaajan tekemien valintojen mukaan.

konfiguroivaa kokemusta. Ne saattavat esimerkiksi toimia ”pelaamisen katapultteina” eli rakentaa jännitystä ja luoda jonkin tilanteen ennen kuin pelaaja pudotetaan keskelle nopeaa ja vaativaa toiminnallista jaksoa. Klevjerin mukaan ”kertomuksen ja pelaamisen välisessä jännitteessä” onkin kyse tasapainottelusta tai kamppailusta tarinallisen pelin ja pelaajan toimijuuden välillä. Hän esittää, että tarinallisissa peleissä (jollaiseksi *Final Fantasy VII:n* luonnollisesti voi lukea) ”kuvittelun projekti” (*project of make-believe*) sitoo nämä kaksi suuntausta yhteen. Kuvittelun projektin kautta hän tarkastelee sitä, kuinka esimerkiksi populaarikulttuurin luomat myytit ja geneeriset stereotyyppit voivat vaikuttaa myös ergodiseen pelikokemukseen. *Grand Theft Auto III* -peliä (2001, DMA Design) käytetään usein esimerkkinä tästä, sillä se hyödyntää tietyn tyyppisestä, mafiamaailmaan keskittyvästä rikosfiktioista tuttuja konventioita, henkilöhahmoja ja kerronnan tapoja ja näin herättää ”gangsteritarinat” eloon.

Edellä käsittelin lyhyesti tapoja, joilla pelaajan toiminnan mahdollistavat ja sitä samaan aikaan rajoittavat säännöt materialisoituvat *Final Fantasy VII:n* fiktiivisessä maailmassa esimerkiksi tietynlaisina graafisina esityksinä. Toisaalta Järvisen (2008, 275) mukaan sääntöjen piirtämisen mahdollisuuksien ja rajoitteiden tilan sisäpuolella on taattava ”potentiaalisten merkitysten, artikulaatioiden ja tulkintojen turva”, jonka hän liittää pelien retoriikaksi kutsumaansa piirteeseen. Säännöt eivät siis suoraan luo merkityksiä, ja *Final Fantasy VII:ssä* pelaajan on tulkittava niitä ennen kuin hän voi toimia – tai konfiguroida, kuten Eskelinen asian on ilmaissut. Juul (2005, 191) pohtiikin: ”Vaikka pelit eivät ole pelkästään fiktiivisiä maailmoja, ne joka tapauksessa ovat jatkuvan tulkinnan kohteita. Mutta mitä peli merkitsee? On hyvin vaikeaa luoda vakuuttavia tulkintoja *pelin säännöistä itsestään*.” Palaan lopuksi Cloudin henkilökohtaiseen questiin ja sen rinnastumiseen Sephirothin yhtä lailla questia muistuttavaan kuolemattomuuden unelman tavoitteluun, joiden kautta havainnollistan pelaajan kahtalaista roolia toimijana ja katsojana.

Roolipelaaminen on määritelty laajasti ”miksi tahansa toiminnaksi, jossa yhtä aikaa luodaan, havaitaan ja muokataan kuviteltua todellisuutta” (E. Mäkelä et al. 2005, 207). Määritelmää on käytetty digitaalisten roolipelien rajaamiseen erillisiksi niin sanotuista varsinaisista roolipeleistä, sillä niiden pelaamisessa syntyvä tila ei ole ainoastaan kuviteltu. Edellä olen kuitenkin esittänyt, että fiktiivinen maailma rakentuu vuorovaikutusprosessissa, jolloin luominen, havaitseminen ja muokkaaminen sulautuvat yhteen. Keskeinen periaate, jolla *Final Fantasy VII:n* pelaajan roolit toimijana ”löydettävässä maailmassa” ja katsojana ”kuviteltavassa maailmassa” sidotaan yhteen, onkin se, että maailmojen voidaan sanoa rakentuvan niin mentaalisista kuin fyysisistäkin tapahtumista, niin tekojen ja toiminnan syistä kuin teoista ja toiminnasta itsestään (vrt. Palmer 2004,

76). Jo teko käsitteenä sisältää mentaalisia ilmiöitä kuten aikomuksia ja syitä, ja nämä aikomukset, motiivit ja muut vaikuttimet voivat *Final Fantasy VII*:ssä materialisoitua quest-rakenteina, kuten luvussa 8 osoitin.

Edellä tässä luvussa viittasin Walshin (2007, 60) huomioon siitä, että kausaalista logiikkaa jäljittävä tulkinnallinen toiminta ei paljasta diskursiivisen pinnan alta tapahtumille luontaista – tai sen paremmin luonnollista – logiikkaa vaan kyse on käyttäjän tekemästä täydentämisen prosessista. Brooks (1984, 28) puolestaan tiivistää tämän prosessin toimintatavan viittaamalla salapoliisiromaanien juonen rakentumiseen seuraavasti: ”[J]otakin on täytynyt tapahtua, jotta se on voinut tuottaa tuntemamme tulokset”. Edeltävät tapahtumat, **syyt**, ovat sellaisia ainoastaan taaksepäin suuntautuvassa tarkastelussa, joka suuntautuu lopusta alkuun. Pelaajan Cloudille ja Sephirothille kuvitteleva menneisyys on hyvä esimerkki tällaisesta prosessista. Mitä heille on tapahtunut, jotta heistä on tullut sellaisia, joina pelaaja kohtaa heidät pelaamisen nykyhetkessä? Toisaalta edetäkseen tai halutakseen edetä *Final Fantasy VII*:n pelaamisessa pelaaja tarvitsee myös eteenpäin suuntautuvia kaaria, jotka motivoivat ja suuntaavat toimintaa kohti tiettyjä päämääriä, kuten Sephirothin koko Planeettaa uhkaavien suunnitelmien pysäyttämistä. Tällaiset niin ”menneisyyden tuntua” luovat kuin toimintaa ohjaavat elementit ovat hyviä esimerkkejä siitä, mihin pelaaja tarttuu juuri kuvitellessaan pelin maailmaa.

Onkin huomionarvoista, että Walshin ”täydentämisprosessi” ei digitaalisissa peleissä tarkoitakaan pelkästään maailman mentaalista täydentämistä, jonkinlaisen selittävän ja kartoittavan konstruktion rakentamista, vaan myös toiminnan aukkojen täydentämistä **toiminnalla**. Nämä kaksi ulottuvuutta yhdistävät toisiinsa ”todellisessa maailmassa” tapahtuvan toiminnan ja fiktiivisen maailman ”sisäpuolella” tapahtuvan toiminnan. Cloudin henkilökohtainen quest etenee tarkastelemassani jaksossa niin toiminnan kuin kuvitteellisen maailman tasolla, sillä ennen kuin Sephiroth laskeutuu alttarille ja surmaa Aerithin, jonkinlainen voima ottaa Cloudin haltuunsa ja yrittää pakottaa hänet tekemään verityön. Lisäksi Aerithin kuoleman jälkeen Sephiroth kyseenalaistaa Cloudin ihmisyyden, kun tämä yrittää kuvata tilanteessa tunteitaan:

[Cloud] ”My fingers are tingling. My mouth is dry. My eyes are burning!”

[Sephiroth] ”What are you saying? Are you trying to tell me you have feelings too?”

[Cloud] ”Of course! Who do you think I am!?”

[Sephiroth] ”Ha, ha ha... Stop acting as if you were sad. There’s no need to act as though you’re angry either. Because, Cloud. You are...”

Sephirothin lause jää kesken, sillä tämän jälkeen pelattavat hahmot (ja pelaaja) joutuvat käymään taistelun tämän luvun alussa kuvaamaani Jenovan Life-ilmiasua vastaan. Taistelun jälkeen Sephirothin keskenjääneen lauseen esitetään peliruudun puhekuplaa muistuttavassa tekstilaatikossa tulevan Jenovalta: ”Because you are... a puppet.” Tämän lauseen liittäminen Jenovalle on herättänyt hämmennystä pelaajissa, ja syystäkin, sillä se on yksi fiktiivisen maailman ensimmäisistä eksplisiittisistä vihjeistä siihen, mikä näennäisesti uudelleensyntyneen Sephirothin ja Jenovan suhde on. Aerithin kuolema ja sitä seuraavat tapahtumat nostavatkin esiin tavan, jolla *Final Fantasy VII* hyödyntää maailmojen moninaistumishypoteesia ja motivoi pelin fiktiivisessä maailmassa tapahtuvaa toimintaa. Cloudin osalta pelaaja on todennäköisesti entistä hämmennyneempi tämän jakson jälkeen: onko Cloud todella jonkinlainen sätkynukke, jota Sephiroth tai joku muu pystyy omien halujensa mukaan ohjaamaan? Pelin niin sanotun pääjuonen kannalta puolestaan jakso tietenkin ruokkii kasvavaa huolta siitä, mitä Sephiroth on jatkossa tekemässä ja ohjaa toimintaa.

Tällaisen fiktiivisessä maailmassa tapahtuvaa toimintaa motivoivan verkoston on oltava koherentti tavalla, jota Juulin ajatus ”epäkoherenteista maailmoista” ei tavoita. Se, että pelaaja esimerkiksi voi jatkaa peliä kaikkien pelattavien hahmojen kuolemaan johtaneen taistelun jälkeen, ei tee fiktiivisestä maailmasta epäkoherenttia: pikemminkin koherenssin murtaisi vaikkapa se, että Aerith kuolemansa jälkeen ilmestyisi uudelleen paikalle eikä käännettä mitenkään selitettäisi.⁹⁹ Maailma olisi myös epäkoherentti tai vähintäänkin epäuskottava, jos hahmojen toiminnalle ei annettaisi minkäänlaisia motiiveja. Juulin kuvaamat ”yhteensopimattomuudet” fiktion ja sääntöjen välillä ovat enemmänkin hetkiä, jolloin maailman keinotekoisuus tulee näkyväksi käyttäjälle. *Final Fantasy VII*:ssä tällainen yhteensopimattomuus näkyy esimerkiksi siinä, että pelattava hahmo kykenee liikkumaan vapaasti vain tietyillä fiktiivisen maailman alueilla tai että kaikissa fiktiivisen maailman sängyissä ei voi nukkua. Keskeisempää tässä yhteensopimattomuudessa on kuitenkin se, että maailman keinotekoisuuden paljastuminen paljastaa myös pelaajan kahtalaisen roolin toimijana ja katsojana. Fiktiivisen maailman ja sääntöjen tiivis yhteispeli esimerkiksi on yhtä lailla totunnainen konventio kuin vaikkapa kaunokirjallinen konventio, jossa pitkän ajan kuluessa kehittyvät tapahtumat tai prosessit tiivistetään yksinkertaiseksi, tiiviiksi lauseeksi, kuten tässä *Perdido Street Stationista* satunnaisesti poimitussa esimerkissä: ”After only two weeks of research, something extraordinary happened in Isaac’s mind” (PSS, 189). Tällaiset konventiot ovat ikään kuin lausumattomia sopimuksia, joiden mukaan käyttäjä pelaa fiktiivisen teoksen kanssa

99 Kiinnostavaa kyllä, *Final Fantasy VII*:ssä on yksi tällainen uudelleensyntyvä hahmo: pelattaviin hahmoihin kuuluva Cait Sith näennäisesti kuolee Mustan materian saamista edeltävissä tapahtumissa, mutta korvautuu välittömästi ”Cait Sith No. 2”-nimellä esittäytyvällä hahmolla. Tämä outous kuitenkin selitetään pelin fiktiivisessä maailmassa, sillä Cait Sith on todellisuudessa ”lelukissa” tai robotti, jota kontrolloi Shinralla työskentelevä Reeve Tuesti.

vuorovaikuttaessaan, ja jotka käyttäjä myös oppii vuorovaikutusprosessin aikana. Ne eivät siis uhkaa fiktiivisen maailman koherenssia kuviteltavana ja täydennettävänä konstruktiona vaan pikemminkin osallistuvat tämän illuusion ylläpitämiseen.

Pelaajan rooli toimijana ja katsojana vaikuttaa myös siihen, että pelaaja on tietoinen siitä, etteivät hänen valintansa ole ”kuin elämää”. Ryan (2006a, 190) havainnollistaa tätä ontologisella erolla ”objektiivisesti olemassa olevan, sattumanvaraisesti koostuvan maailman ja jotakin tiettyä tarkoitusta varten suunnitellun kuvitteellisen maailman välillä”. Ollessaan tekemisissä sellaisten kulttuuristen teosten kuin kaunokirjallinen teos tai digitaalinen roolipeli kanssa käyttäjä on tietoinen siitä, että säännöt, jotka määrittävät niiden rakenteita eivät välttämättä ole samanlaisia kuin omaa maailmaamme määrittävät säännöt. Lopulta pelaajan kahtalainen rooli toimijana ja katsojana liittyy kahden erilaisen halun ristiriitaan, jotka liittyvät myös pelin fiktiivisen maailman tunnistettuun asemaan jotakin tarkoitusta varten suunniteltuna. Muunlaisista fiktiivisistä teoksista, kuten elokuvista ja kaunokirjallisuudesta, tutut piirteet voivat edistää pelaajan ”kerronnallistamisen halua”, halua pelata peliä niin kuin se olisi tietynlainen kerronnallinen kokonaisuus. Tämä halu törmää ”pelaamisen haluun” esimerkiksi silloin, kun pelaaja kokee esineiden kaivamisen Luukylässä merkityksellisemmäksi kuin matkan jatkamisen Nukkuvaan metsään.

Tällä huomiolla haluan erityisesti nostaa esiin sen, etteivät esimerkiksi kolmiosaisen mallin toisistaan erottamat pelaaja-asenteet tai pelityylit sulje toisiaan pois, vaan ne toimivat *Final Fantasy VII:n* kaltaisissa digitaalisissa roolipeleissä pikemminkin rinnakkain tai toisiaan täydentäen. Konventionaalinen esimerkki tästä täydentämisestä on esimerkiksi quest-rakenne, joka paitsi motivoi toimintaa sääntöpohjaisesti osoittamalla tietyt tavoitteet ja niiden saavuttamisesta seuraavat palkkiot, myös tarjoaa keinon, jonka kautta toimintaa on mahdollista jäsentää mahdollisesti olemassa olevan kaltaisena liittämällä tavoitteet vaikkapa henkilöhahmojen motiiveihin. Käyttäjäresponssien kahtalaisuus näkyy toisaalta erityisen selkeästi juuri fiktiivisissä henkilöhahmoissa ja etenkin roolipelattavissa hahmoissa, joiden tarjoamiin positioihin ja erilaisiin maailman hallinnan strategioihin tartun seuraavassa osiossa. Niiden kautta tarkastelen myös fantasiafiktion maailmojen temaattisia puolia, jotka toisaalta kävivät ilmi jo tässä osiossa käsitellyn *Final Fantasy VII:n* tavasta nostaa keskeisimmän pelattavan hahmonsa Cloudin kiistanalainen luonne esiin niin rakenteellisesti, sisällöllisesti kuin temaattisestikin. Kuka hallitsee ja ohjaa Cloudin kaltaista hahmoa, kuka päättää, miten eri tavoitteisiin voidaan päästä ja mitä niiden saavuttamisesta seuraa? Miksi maailmaa on hallittava, ja onko sen hallinta lopulta vain illuusio?

IV HALLITTAVAT MAAILMAT

Later, when she thought back to that miserable time, Bellis was shaken by the detail of her memories. She could recall the formation of a flock of geese that passed over the boat, barking; the stench of sap and earth; the slate slade of the sky. She remembered searching the hedgerow with her eyes but seeing no one. Only threads of woodsmoke in the soaking air, and squat houses shuttered against weather. (S, 8.)

[Mordin] Can't hide behind statistics. Can't ignore new data. My responsibility. Need to go. Running out of time.
[Shepard / Paragon] I was wrong. Go ahead.
[Shepard / Renegade] I'll stop you if I have to.
(*Mass Effect 3*.)

Tietoon, tietämykseen ja niiden alkuperään liittyvät epistemologiset kysymykset ovat luoneet fantasiakerronnan piirissä omia kiinnostavia käyttötarkoituksiaan. Etenkin populaarissa fantasia- ja tieteisfiktiossa yleiset kaavat käyttävät toistuvasti hyödykseen tietynlaisia tiedollisia aukkoja tapahtumia ja toimintaa eteenpäin vievinä keinoina. *Star Trek: The Next Generation* -sarjassa (1987–1994) lukemattomat jaksot lähtevät liikkeelle tilanteesta, jossa jotakin yllättävää tai mystistä on joko tapahtunut tai on parhaillaan tapahtumassa, ja jakson aikana mysteeri eli tapahtumien syy selvitetään erilaisin, yleensä tieteellisin keinoin. Tyypillinen tulos tästä kaavasta on jonkun sarjan päähahmon, kuten rationaalisen ja tunteettoman androidi Datan, käyttäytyminen tai reagoiminen poikkeuksellisella tavalla. Genrefantasian quest-rakenne käyttää vastaavanlaisia aukkoja vaikkapa siten, että questin päämäärä on tiedossa, mutta keinot sen saavuttamiseksi eivät. Genrestä toiseen sujuvasti siirtyvien kaavojen ohella fantasiakerronnan piirissä epistemologiset kysymykset ovat luoneet jopa omia alalajajejaan: esimerkiksi Margaret Atwoodin *Oryx and Crake* (2003) ja Cormac McCarthy'n *The Road* (2006) kumpikin hyödyntävät karmivaa vaikutelmaa, joka syntyy siitä, että lukija kohtaa järkyttävän katastrofin jälkeisen Maapallon. Sen selvittäminen, mitä oikeastaan on tapahtunut ja miksi, on näissä romaaneissa yksi lukemista eteenpäin ajavista syistä. Tämänkaltaiset, yleensä tietynlaista teleologista rakennetta kantavat kaavat eivät vaikutakaan yksinomaan fiktiivisen maailman sisäpuolella vaan myös fiktion käyttökokemuksessa. Digitaalisten pelien saralla klassikoksi on noussut *Myst* (1993, Cyan Worlds), jossa Strangeriksi kutsuttu pelattava hahmo imeytyy itselleen tuntemattomasta syystä oudon kirjan kautta sen maailmaan, *Myst*-saarelle. Strangerille (ja pelaajalle) ei jää muuta vaihtoehtoa kuin ryhtyä tutkimaan ympäristöään ja ratkomaan sen salaisuuksia.

Keskeistä kaikissa edeltävissä esimerkeissäni on se, että epistemologiset kysymykset kietoutuvat näkökulmallisuuteen. Erityisen havainnollisesti tämä käy ilmi Miévilin novellista ”The Tain” (2002), jossa Lontoota on kohdannut jokin kammottava, koko kaupungin täydelliseen hävitykseen ja sekasortoon ajanut katastrofi. Suurin osa novellin tapahtumista ja maailmasta välittyy Shollin nimisen miehen näkökulmasta: ei ensimmäisessä persoonassa, vaan samaan tapaan kuin *Perdido Street Stationissa* ja *Iron Councilissa* lukija ohjataan tai kutsutaan eläytymään Shollin subjektiiviseen positioon. Sholl toki tietää, mitä Lontoossa on tapahtunut, ja kaiken lisäksi hän on ainoa, joka tietää, kuinka kaupungissa riehuva sota voidaan pysäyttää. Lukijalle tämä kaikki paljastetaan kuitenkin pikku hiljaa, pala palalta. Aivan kuten niin sanotuissa *whodunit*-dekkareissa¹⁰⁰ lukija seuraa murhan tai muun rikoksen ratkomista, ”The Tain” -novellissa tämä yrittää rakentaa kuvaa siitä, mitä ihmettä Lontoossa on voinut tapahtua. Ensimmäinen selkeä viite tapahtumien syyhyn ei lopulta tulekaan Shollin näkökulmasta vaan jonkin nimeämättömän tahon minämuotoisena kerrontana. Tämän kertovan tahon oma kieli on peilikirjoitusta, ja novellin alussa hämäräksi jäävät viittaukset ”heijastuksiin lammen pinnasta” ja ”kiillotetun hopean aiheuttamasta tuskasta” lokahtavat paikoilleen lukijan mielessä, kun tämä ymmärtää, että Lontooseen saapunut, *imagoiksi* nimetty vihollinen on tullut heijastusten maailmasta:

And then there was Versailles. Our bleakest place. The worst place in our world. A dreadful jail. *It can be no worse than this*, we thought then, stupidly. *We are in hell*. Do you see? Can you understand why we fought? Every house became Versailles. Every house a hall of mirrors. (”The Tain”, 244.)

Tässä osiossa keskityn aspektuaalisuuteen ja fiktiivisiin maailmoihin rakentuviin positioihin kahdelta eri kannalta. Ensinnäkin tarkastelen sitä, kuinka erilaisia positioita luodaan niin kirjallisuudessa kuin digitaalisissa roolipeleissäkin, ja sitä, kuinka ne suhteutuvat edellä havainnollistamiini maailmojen ja käyttäjäroolien kaksitasaisuuteen. Emmott (1997, 118) on osuvasti rinnastanut lukijan sokeaan puhuessaan kaunokirjallisuuden ”keskeneräisyydestä”: lukija saa tekstistä vain katkonaisia signaaleja henkilöhahmoista ja näiden läsnäolosta. Tässä osiossa kaunokirjallisenä kohteenani oleva *The Scar* ei ole yhtä salaperäinen kuin edellä kuvattu ”The Tain”, mutta se yhtä lailla haastaa lukijan halun ja kyvyn saada tietoa fiktiivisestä maailmasta ja ennakoida sen tapahtumia. Toisaalta digitaaliset pelit tekevät ennakoimattomuudesta vieläkin konkreettisempää, sillä vaikka kaunokirjallisuuden lukija on tietyllä tavalla sidottu syntaksin peräkkäisyyteen pohjaavaan logiikkaan, pelaaja ei voi vilkaista pelin ”viimeisiltä sivuilta”, mitä lopussa tulee tapahtumaan. *Mass Effect 3*:n kaltaisissa roolipeleissä pelaaja ikään kuin heitetään

100 Kiinnostavaa kyllä, Miévilin vuonna 2009 julkaistu romaani *The City & The City* on juuri ”Kuka sen teki?” -tyyppinen murhadekkari, joka kuitenkin nostaa rikoksen selvittämisen rinnalle myös lukijan tekemän fiktiivisen maailman epistemologisten aukkojen täydentämisen. Se sijoittuu kahtiajaettuun Beszelin/Ui Qoman kaupunkiin, jonka omalaatuisten sääntöjen selvittämisessä lukijalla kuluu pitkä tovi.

pelin maailmaan ja tiettyyn rajattuun positioon, sillä niissä lähes kaikki tieto fiktiivisestä maailmasta välittyy roolipelattavan hahmon havaintokulmasta välianimaatioiden joitakin osuuksia lukuun ottamatta. Tästä huolimatta pelaajan on myös rakennettava oma paikkansa, sillä pelattavat hahmot muistuttavat monesti tiedollisesti muistinsa menettäneitä.¹⁰¹

Käsitellessäni edellä *Perdido Street Stationia* tulin siihen tulokseen, että siitä löytyy vain muutamia lyhyitä kohtia, joissa käyttäjää ei ohjata lukemaan niitä osana jonkun henkilöhahmon subjektiivista sisäkkäismaailmaa. Tämä Miévillelle hyvin tyypillinen, kudoksen mieleen tuova tekniikka toistuu myös järjestyksessä toisessa Bas-Lag-romaanissa. Mutta vaikka *The Scarin* kerronnan kudosis on ehyt, käyttäjän rakentamaan tarinamaailmaan uhkaa jatkuvasti jäädä aukkoja. Positioiden luomisen ohella keskitynkin tässä luvussa siihen, millainen merkitys aspektuaalisuudella ja positioilla kaiken kaikkiaan on fiktion ja kerronnallisuuden kannalta. Pyrittäessä ymmärtämään sitä, kuinka käyttäjä pystyy ottamaan itselleen täysin mahdottoman maailman haltuunsa, on otettava huomioon ne positiot, joihin käyttäjä lukemisen tai pelaamisen aikana kutsutaan. Painotan sitä, että vaikka tavat, joilla positiot kaunokirjallisuuden ja digitaalisten roolipelien kaltaisissa medioissa rakennetaan eroavat merkittävällä tavalla toisistaan, ne kumpikin pohjautuvat jälleen kaksitasoisuuteen. Phelan (2007, 7) on havainnollistanut tätä ”henkilöiden, tapahtumien ja kertomisen dynamiikan sekä yleisöresponssin dynamiikan” välisenä vuorovaikutuksena. Fiktiivisten maailmojen äärellä olevaa käyttäjää ei ohjaa pelkästään mahdollisuus tulla kutsutuksi maailman sisäpuolella olevaan positioon ja toimia sen ehdoilla, vaan myös maailman ”ulkopuolelle” sijoittuva mahdollisuus arvioida ja tarkkailla rakentuvaa teosta. Nämä kaksi mahdollisuutta tai **roolia** toimivat tiiviissä yhteistyössä, mutta käyttäjä voi myös horjua niiden välillä, mikä osaltaan nostaa esiin kiinnostavia temaattisia kysymyksiä. *Mass Effect 3:n* kaltaisissa roolipeleissä ne kiinnostavalla tavalla paikantuvat roolipelattavaan hahmoon. Siksi pureudun tässä osiossa varsinkin siihen, mikä merkitys tietyillä toistuvilla rakenteilla ja esitystavoilla on roolipeleille keskeiselle ”jonakuna toisena toimimisen” tunteelle.

Lähden erittelemään näitä kahta ongelmakenttää tarkastelemalla ensin luvussa 11 näkökulmaan ja havainnoijaan liittyviä lähtökohtia ja pulmia niin kirjallisuuden kuin digitaalisten pelienkin osalta. Kuinka fiktiiviseen maailmaan luodaan tai rakennetaan positioita, joista tieto maailmasta välittyy ja jotka mahdollistavat maailman haltuun ottamisen ”siellä olemisen” kautta? Sen jälkeen lukujen 12

101 Tällaisten tiedollisten puutteiden ja aukkojen rakenteen tarinallisesta tuesta hyvä esimerkki on edellä käsittelemäni *Final Fantasy VII:n* ohella *Mass Effect* -trilogian toinen osa. Sen alussa komentaja Shepard kuolee – ja herää uudelleen henkiin vasta kahden vuoden kuluttua kehonsa pitkällisen rekonstruktion tuloksena. Kahden vuoden tajuttomuus tarjoaakin uskottavan tarinallisen tuen aukoilta Shepardin tietämyksessä.

ja 13 aikana muotoutuvat kaksi käyttäjäroolia, jotka perinteisesti ovat hahmottuneet toisilleen vastakkaisina tai ainakin yhteensovittamattomina. Luku 12 käsittelee niin sanottua ”intuitiivista samastumista”: tarkastelen sitä, kuinka käyttäjän emotionaalinen osallisuus (*involvement*) syntyy positioon eläytymisen kautta. Luvussa 13 eläytymistä vastaan asettuu ”tietoinen tarkkailu”, ja siirrän tarkasteluni painopisteen tunteista ja vaikutelmista arvioivaan osallisuuteen (*engagement*). Pohdin sen avulla etenkin tulkinnan ja ymmärtämisen sekä tiedon ja havainnon välisiä suhteita. Näiden kahden käyttökokemuksen teoreettisiin ääripäihin sijoittuvan käsittelyn jälkeen luvussa 14 kartoitan yhteisöllisiä ja vastustavia yleisöresponseja kulttuurisiin artefakteihin, mikä nostaa esiin konkreettisella tavalla osallisuuden eri muotojen yhteispelin ja toiminnan. Tavoitteenani on myös nostaa esiin ja purkaa tulkintaan ja eläytymiseen liitettyjä vastakkainasetteluja, jotka osaltaan ovat vaikuttaneet siihen, ettei digitaalisten pelin kerronnallisuutta ole juuri tutkittu.

11 Näkökulmia aspektuaalisuuteen

Kirjallisuustieteen parissa näkökulma on ollut edellisissä osioissa käsittelemääni fiktiivisten mielten problematiikkaan verrattavissa oleva ”ikuisuusongelma”. Vaikutusvaltaisissa kaunokirjalliseen näkökulmallisuuteen ja näkökulmallisiin rajoitteisiin liittyvä käsite, jota on sovellettu laajalti myös elokuvatutkimuksen parissa, on Genetten fokalisaatio (*focalization*) (ks. 1980, 186–189). Sen peruslähtökohta on se, että ”se joka kertoo” ei läheskään aina ole sama kuin ”se joka näkee” (vrt. Tammi 1992, 15). Genette korvaa perspektiivin ja näkökulman käsitteet abstraktimmalla fokalisaatiolla välttääkseen visuaaliset konnotaatiot, mutta fokalisaation taustalla oleva fokuksen optinen käsite yhdistyy sekin helposti fyysiseen näköaistiin tai näköhavaintoon. Genetten määrittelemänä fokalisaatio kuitenkin koskee kerronnan kohdentumista fiktiivisessä maailmassa: hän itse luonnehtii sitä ”’kentän’ rajaamisena [...], kerronnallisen informaation valikoimisena suhteessa siihen, mitä perinteisesti on kutsuttu *kaikkítietävyydeksi*” (Genette 1988, 73). Fokalisaatio voi siis olla sisäinen tai ulkoinen tiettyyn henkilöön nähden ja voi myös vaihdella eri henkilöiden kohdalla. Genetten alkuperäinen malli lienee lukuisista fokalisaation malleista kaikkein tunnetuin: nollafokalisaatio (*zero focalization*) kuvaa perinteistä kaikkítietävän kertojan kerrontaa, jossa tapahtumia ei fokalisoita selkeästi tietyn henkilön kautta. Sisäinen fokalisaatio (*internal focalization*) puolestaan koskee kerrontaa, jossa tapahtumat fokalisoitetaan yksittäisen henkilön tai henkilöiden kautta, kun taas ulkoinen fokalisaatio (*external focalization*) hahmottaa niin sanottua behavioristista kerrontaa, jossa kuvaukset rajoittuvat ainoastaan henkilöiden ulkoiseen käytökseen. (Genette 1980, 189–190.)

Fokalisaation teoria ja sen piirissä esitetyt kysymykset kertomisesta ja näkemisestä havainnollistavat hyvin tapaa, jolla kirjallisuuden hierarkkisuutta tai kerronnan tasojen välistä mekaniikkaa on selvitelty. Genetten teoria esimerkiksi erottaa jyrkästi toisistaan fokalisaation ja kertojan, johon viitataan kieliopillisella ”äänen” (*voice*) metaforalla. Kertoville agenteille on narratologian piirissä kehitetty useita muitakin formaaleja typologioita antropomorfisten konnotaatioiden välttämiseksi: esimerkiksi Chatman (1990, 142) painottaa Genetten malliin pohjaavassa jaottelussaan, että kertoja ”kertoa” tarinan ja henkilö ainoastaan ”näkee”. Näin ollen heti kun henkilö alkaa ”kertoa”, hän muuttuu kertojaksi ja päinvastoin. Palmer (2004, 50–51) puolestaan kysyy, kuinka voi kertoa, jos ei ensin näe, ja ehdottaa, että kysymys ”Kuka kertoo?” tulisi muuttaa muotoon ”Kuka on kertova agentti, joka näkee, että henkilöagentti näkee?” Näin ollen henkilö saattaa nähdä, mutta kertoja näkee, että henkilö näkee. Vasta sitten kertoja voi kertoa. Palmerin näkemys kerronnasta rinnastuu siis kyseenalaistamattomasti ajatukseen ”luonnollisesti

esiintyvää” kerrontatilanteesta. Mieke Bal sen sijaan on Genetten mallin kritiikissään määritellyt etenkin visuaalisen kerronnan fokalisaation **suhteeksi** näkökulman ja havaitun asian välillä (Bal 1997, 142, 146). Tällöin ”se mitä nähdään” viittaa esimerkiksi kiinnostuksen kohteena olevaan tapahtumaan tai objektiin, ja nämä visionsa kautta välittävä entiteetti on fokalisoija (*focalizer*). Elokuvanarratologian piirissä on tätä seuraten esitetty, että positio, josta jotakin nähdään, on nimenomaan fokalisoijan ajallis-paikallinen positio (ks. Jahn 2003, F4.3.3). Sen seurauksena ”Kuka näkee?” kysymys muuttuu siis muotoon ”Kuka on fokalisoijan positiossa?” Genetten (1988, 64) omaa mallinsa päivitystä (”Kuka on havainnon fokus?”) mukaillen. Tässä vaiheessa fokalisaation alkuperäisestä mallista on etäännytty niin kauas, että koko käsitteen soveltamisen ongelma on ilmeinen: fokalisaation ja havainnon (*perception*) sekoittaminen keskenään. Henkilöhahmot voivat kyllä havainnoida, mutta he eivät voi olla vastuussa kerronnan fokalisoinnista, sillä he eivät (ainakaan konventionaalisesti) ole kerronnasta tietoisia. Kognitiivinen narratologiakaan ei aina tee selkeää eroa fokalisaation ja havainnon välille, vaikka esimerkiksi Palmer (mt. 49) kritisoi Genetten mallia siitä, että se sopii ainoastaan ”yhden mentaalisen toiminnon” eli juuri havaintojen tarkasteluun. Hän on lähinnä kiinnostunut lukijoiden tekemistä päätöksistä koskien sitä, kenen tajuntaa tekstissä milläkin hetkellä esitetään, ja ehdottaa, että fokalisaation avulla tulisi tarkastella niitä metodeita, joilla kertoja käyttää henkilön tajuntaa aistinvaraisena näkökulmana, josta kertominen tapahtuu.

Tällainen hienosäätö ei ratkaise formalistisista oletuksista nousevan fokalisaation käsitteen perustavanlaatuisinta ongelmaa, joka liittyy edellä tässä työssä kritisoimaani jaotteluun tarinaan ja kerrontaan (tai fabulaan ja sjuzhetiin). Kuten Walsh (2007, 61) huomioi, jotta fabula voisi toimia jonkinlaisena muuttumattomana perustuksena sjuzhetissa kulloinkin omaksutun näkökulman taustalla, sen pitäisi olla vailla minkäänlaista näkökulmaa. Jos fabula on muodoltaan juuri tarina, tämä on yksinkertaisesti mahdotonta: erilaistumaton faktojen tai tapahtumien massa ja jakso, joka ilmentää tarinallista koherenssia, eroavat toisistaan tavalla, joka on mahdollista tuottaa ainoastaan näkökulmallisin perustein. Toistan siis luvussa 6 esiin nostamani ajatuksen siitä, että tarina ei edellä kerrontaa vaan on sen ymmärtämisen ja luomisen synnyttämä konstruktio. Tässä ei vielä sinänsä ole suurta ongelmaa, jos kerronnan hierarkkisuus ja tasot ymmärretään nimenomaan (kaunokirjallisen) tulkintaprosessin tulokseksi. Problemaattinen formalistisesta painotuksesta ajalliseen järjestykseen tulee silloin, kun se yleistetään kaikkien kertomusten sisäsyntyiseksi toimintaperiaatteeksi eikä sitä nähdä tulkintaa ja luomista ohjaavana konventiona. Hyvin harvoissa peleissä kertomisesta vastaava

”agentti” on nimittäin mielekästä määritellä.¹⁰² Yksi syy tähän on se, että pelit eivät muodosta minkäänlaista samana pysyvää kokonaisuutta vaan muuttuvat pelikerrasta toiseen. Tällöin niistä ei voida myöskään hahmottaa kokonaisuuden järjestämisestä vastaavaa agenttia, jollaista elokuvatuotoksissa on nimitetty muun muassa elokuvalliseksi kertojaksi (*cinematic narrator*; Chatman 1990). Sarjakuvissa puolestaan kertova agentti voi olla hyvinkin marginalisoitu ja rajoittua pelkästään ajallisen ja tilallisen suhteen yhteen sitovaksi funktioksi, joka joko yhdistää tai erottaa ruutuja (vrt. Mikkonen 2008, 308). Kysymys kokonaisuuden järjestäjästä voidaan tietenkin Eskelisen (2012, 194) tapaan kiertää ehdottamalla, että voi olla myös niin sanottuja ”häilyviä kertojia”, jotka eivät kerro joka kerralla samaa tarinaa. Tällöin ongelmana on lähinnä eri pelikerroista muodostettujen tulkintojen vertaaminen toisiinsa.

Keskeisempi syy sille, miksi en itse näe kertojan käsitettä hyödyllisenä *Mass Effect 3*:n kerronnallisuuden tarkastelussa on se, ettei digitaalisten roolipelien ilmentämä ”tarinallinen koherenssi” pohjaudu ensisijaisesti siihen, että jokin instanssi tai agentti raportoi toisiinsa liittyvien tapahtumien sarjan, jonka aikana henkilöhahmot kokevat jonkinlaisia muutoksia (vrt. Phelan 2007, 7). Perinteisesti kertojaan liitetyt funktiot, kuten koherenssin säilyttäminen ja kokonaisuuden järjestäminen, nähdäkseni pohjautuvat roolipelattavaan hahmoon ja hahmon tarjoamaan positioon, joka asemoi käyttäjän suhteessa esimerkiksi fiktiivisen maailman tapahtumiin. Tällöin ”joku toinen”, **jolle** fiktio on suunnattu (implisiittinen käyttäjä) ja ”joku toinen”, **jota** fiktio koskee (fiktiivinen henkilöhahmo) yhdistyvät. Tämä havainto on lähellä luvussa 1 esittämäni lähtökohtaa käyttäjän käsitteeseen ja roolipelaamiseen: roolipelin käyttäjä on yhtä aikaa sekä toimija, joka täyttää tietyn roolin, että katsoja tai vastaanottaja, jolle tietyn roolin ympärille rakentuva tai siihen suhteutuva tarina ”kerrotaan”. Näkökulmallisuuteen liittyvät kysymykset eivät olekaan vain esittäviä ja täten esimerkiksi pelien visuaalisiin tai tilallisiin ulottuvuuksiin liittyviä. Ne eivät myöskään rajoitu narratologian perinteisesti kerronnaksi kutsumalle alueelle, sillä kerronnallisen koherenssin kannalta niin kronologia kuin kausaaliset sarjat voidaan pohjimmiltaan nähdä näkökulmallisina. Päätökset, jotka koskevat sitä, millaiset seuraamukset ovat merkityksellisiä ja mitkä eivät, ja sitä, mitä seuraamusten suhteita tulisi käsitellä tarkemmin, muodostavat tapahtumasarjasta nimenomaan **sarjan** (vrt. Walsh 2007, 61). Tässä luvussa lähdenkin tarkastelemaan fokalisaatiota aistinvaraisen, epistemologisen, ideologisen ja subjektiivisen position ja koherenssin luomisen kautta. Keskeistä on huomioida se, ettei tämä

102 Yksi toistuvasti mainittu poikkeus tähän on *Prince of Persia: The Sands of Time* (2003, Ubisoft Montreal), jossa Prinssin hahmo osoitetaan selkeästi sekä kertojaksi että tapahtumien esittäjäksi. Hän siis kertoo ja ohjaa näennäisen lineaarista tarinalinjaa menneessä aikamuodossa, jolloin esimerkiksi pelihahmon kuollessa Prinssin kertova ääni saattaa todeta: ”Hetkinen, ei se mennytkään näin...”

positio itsessään ole representaation kohde, vaan pikemminkin epäsuora seuraamus muiden kohteiden esittämisestä. Itseäni maailmallisuuden yhteydessä kiinnostaa erityisesti se, kuinka positio ja maailmassa elävä fiktiivinen henkilöahmo yhdistyvät, ja kuinka tätä yhdistymistä käytetään keinona valtavien maailmojen haltuunottamisessa niin kirjallisuudessa kuin digitaalisissa roolipeleissäkin.

11.1 Positio ja havaintokulma

The Scarin keskushenkilö, kääntäjä ja kielitieteilijä Bellis Coldwine joutuu pakomatallaan New Crobuzonista¹⁰³ liittymään merirosvokaupunki Armadan kansalaiseksi vastoin tahtoaan, kun häntä kuljettanut Terpsichoria-alus kaapataan osaksi sitä. Bellis ei ilahdu asioiden saamasta käänteestä ja käpertyy koti-ikävänsä, kun taas Terpsichorialla vankeina kuljetetuille uudelleentehdyille Armada on kuin toteutunut unelma. Tämä selviää heille ja Bellisille ensimmäisen kerran, kun kaupunkia johtava, Rakastajiksi kutsuttu kaksikko pitää heille tervetuliaispuheen:

At the time, all she [Bellis] had been aware of was the couple's shared intensity, and then stunned excitement that greeted the woman's final sentence. [...]

"Human, cactacae, hotchi, cray... *Remade*", the woman had said. "In Armada you are all sailors and citizens. In Armada you are not distinguished. Here you are free. And equal."

There, finally, was a welcome. (S, 74.)

Yllä olevasta esimerkistäni käy hyvin ilmi myös se, että suurin osa *The Scarin* maailmasta ja tapahtumista esitetään Bellisin aistinvaraisen, tiedollisen, ideologisen ja subjektiivisen näkökulman kautta. Lukija ohjataan tutustumaan ja eläytymään Armadaan yhdessä Bellisin kanssa. Pikku hiljaa selviääkin, että tämä kelluva ja purjehtiva kaupunki ei suinkaan ole täysin tasa-arvoinen onnela vaan yhtä lailla ylhäältä johdettu ja hierarkkinen kuin Bellisin kotikaupunki New Crobuzonkin. Yksi keskeisimmistä ja konkreettisimmista väylistä, joiden kautta fiktiivinen maailma välittyy Bellisin näkemällä ja kokemalla tavalla, on hänen kirjoittamansa "päiväkirja-kirje". Kutsun sitä päiväkirja-kirjeeksi, sillä nämä Bellisin kertomat (tai kirjoittamat) jaksot alkavat selkeästi sinämuodossa kirjoitettuna, mutta liukuvat teoksen edetessä enemmän minämuotoiseen, päiväkirjanomaiseen kerrontaan. Lisäksi vaikka Bellis aloittaa tekstinsä kirjeenä, hän ei kykene osoittamaan sitä kenellekään: "Dear, the letter said, and then there was a blank. A word-hole." (S, 455.)

103 Pakomatkan syy linkittää *The Scarin* tapahtumat fiktiivisessä maailmassa ajallisesti yhteen sitä edeltävän *Perdido Street Stationin* kanssa. Bellis nimittäin on *Perdido Street Stationin* keskushenkilö Isaacin entinen naisystävä, ja Isaacin katoaminen ja sitä edeltäneet tapahtumat ovat saaneet New Crobuzonin viranomaiset vainoamaan Bellisiä.

Armadalla Bellis ystävystyy läheisesti kahden miehen kanssa. He ovat hänen kanssaan samalla laivalla tullut New Crobuzonin hallituksen korkea virkamies, prokuraattori Silas Fennec sekä Rakastajien adjutantti, henkivartija ja oikea käsi Uther Doul. Itsestään ja liikkeistään vaitonainen Fennec sitoo Bellisin osaksi juontaan saada tärkeä viesti New Crobuzoniin: hän uskottelee Bellisille, että heidän kotikaupunkinsa on vaarassa Gengrisissä elävien *grindylow*-olentojen suunnitteleman hyökkäyksen vuoksi. Lukijalle Fennecin petollisuus selviää samaan aikaan kuin Bellisillekin, kun New Crobuzonin sota-alukset löytävät Armadan ja hyökkäävät. Doulilta tihkuvien vihjeiden ja kiertoilmausten avulla Bellis taas yrittää saada selville, mitä Armadalla oikein on tekeillä: mystisillä Rakastajilla näyttää olevan jokin pakkomielteinen päämäärä, johon kaikki kaupungin tapahtumat, Terpsichorian kaappaus mukaan lukien, tuntuvat liittyvän. Fenneciä ja Doulia huomattavasti luotettavampi tiedonlähde on kuitenkin Bellisiin ihastunut crobuzonilainen tutkija Johannes Tearfly, jonka Rakastajat palkkaavat salaperäiseen asiantuntijatehtävään.

Lukijalle välittyy satunnaisesti tietoa fiktiivisen maailman tapahtumista ja todellisuudesta muidenkin kuin Bellisin positiosta erityisesti ”välinäytöksiksi” (*interlude*) nimetyistä luvuista. Niissä eläydytään osin minämuotoisena kerrontana Silas Fenneciä jahtaavien gengrisläisten, crobuzonilaisen uudelleentehdyn Tanner Sackin, Silasin ja yhden Armadan kiistanalaisen johtohahmon, The Brucolac-nimisen vampiirin (*vampir*) näkökulmaan. Lukija on näin ollen tietynlaisessa etuoikeutetussa asemassa fiktiivisessä maailmassa elävään Bellisiin verrattuna. Romaanin dynamiikalle leimallista on kuitenkin se, että palapelin kokoa Bellisin järjestävä ja tulkitseva näkökulma. Kuvaavasti *The Scarin* arvoituksen ratkeaminen seurailee Bellisin tutkimusprosessin etenemistä. Sen käännekohta on Krüach Aumin High Kettai -kielellä kirjoittaman teoksen löytyminen Armadan kirjastosta, jossa Bellis työskentelee:

She still did not take her gaze from the picture she held: a little man in a little ship on a sea of frozen waves that overlapped in perfect sequence like fish scales, and below them deeps rendered in crosshatched and tightly spiraled ink, and at the bottom, easily eclipsing the vessel above, a circle in a circle in a circle, vast no matter how vague the perspective, unthinkable big, with darkness at the center. Looking up, looking up at the fisherman hunting his prey.

Sclera, iris, and pupil.

An eye. (*S*, 177–178.)

Tästä Bellis saa vihdoinkin selville, mitä Rakastajat yrittävät: he tahtovat nostaa muinaisen vesihirviön, *avancin*. Kun sen nostossa on onnistuttu, käy ilmi, että *avanc* on vain yksi osanen laajempaa suunnitelmaa, maailman ääreen revenneen Arven ylittämistä. Tämä voi onnistua ainoastaan valjaisiin kahlitun, koko Armadaa perässään vetävän vesihirviön sekä Doulin ”mahdollisuuksia louhivan” miekan voimin: ”*Is that where we’re going, Uther? Across the sea? [...] It’s not just the*

land that was broken open – the sea, too. So is that where we're going? To mine the possibilities in what's left of that great... cosmic laceration, Uther?" (S, 399.) Bellis ei halua ylittää Arpea vaan palata takaisin kotiin: vahva kaipuu New Crobuzoniin motivoi häntä auttamaan Fenneciä siitä huolimatta, että tämän toiminnan syyt ja päämäärät jäävät hämärän peittoon.

Tästä huolimatta Bellisin suhdetta niin Fenneciin kuin Douliinkin määrittävät perustavanlaatuinen etäisyys, epämääräisyys ja tietämättömyys. Doulista hän esimerkiksi kirjoittaa päiväkirja-kirjeeseensä: "Except when he fights [...] Uther Doul's face is almost motionless. It is compelling and a little tragic, and it is nigh impossible to tell what he thinks or believes." (S, 262.) Fennecin maailman Bellis sen sijaan uskoo pystyvänsä kuvittelemaan: "[I]t is easy to imagine him at his job for the government" (S, 255). Toisaalta toistuvasti käy ilmi, ettei Bellis oikeastaan kykene ymmärtämään miestä lainkaan: "She tried to parse him, to understand the grammar of his actions, and she could not" (S, 152). Hän myös kirjoittaa, ehkä hieman pahaenteisesti: "Silas has been sparing me details, I realize (the most dubious favor one can do)" (S, 256). Loppujen lopuksi Fennecin suunnitelma paljastuu ja epäonnistuu: New Crobuzonin alukset kyllä löytävät Armadan hänen heille lähettämänsä viestin avulla, mutta crobuzonilainen armeija ei kykene lyömään Doulin johtamia joukkoja. Bellis ja Fennec, samoin kuin viestin välityksessä auttanut Tanner, vangitaan ja Bellisin toiveet päästä mahdollisimman pian takaisin kotiinsa valuvat tyhjiin. *Avanc* vetää Armadan tunnettujen merten ulkopuolelle, Salatulle Merelle, ja jatkaa Rakastajien tahdon mukaisesti kohti Arpea.

Edellä tekemästäni *The Scarin* aspektuaalisuuden kuvauksesta käy ilmi, että romaanille on tyypillistä luoda vaihtelevien fokalisaatiotekniikoiden kautta positio, joka pääosin on linjassa Bellisin, esitetyn henkilöahmon kanssa. Tämän huomioiminen on erityisen olennaista silloin, kun tarkastellaan aspektuaalisuutta suhteessa kysymyksiin tulkinnasta ja kokemuksesta. Liisa Steinby (2009, 103) on huomauttanut, ettei Genetten fokalisaatiomalli sisällä lainkaan tulkinnan käsitettä. Hänen subjektinsa, olivat he sitten fiktiivisen maailman henkilöitä tai kertojia, eivät näin ollen tulkitse maailmaa vaan näyttäytyvät ikään kuin mekaanisina havaintonäkökulmina tai geometrisina pisteinä, joista katsotaan tai joista jokin näkyy. Steinbyn kritiikki ei täysin osu maaliinsa, sillä kuten edellä mainitsin, Genetten mallissa kiinnostuksen kohteena ovat kerronnan kohdentuminen sekä tietoon ja tietämiseen liittyvät kysymykset: fokalisaatio määrittyy kaavalla "kaikkietävyys miinus jotakin". Tästä huolimatta Steinby (mt. 105) nostaa esiin tärkeän klassista narratologiaa vaivaavan pulman huomauttaessaan, että sen mukaan fiktion käyttäjän kokemuksilla maailmasta ja niistä asioista, joista fiktio puhuu, ei nähdä olevan asemaa sen rakenteiden määrittämisessä. Nähdäkseni

niin käyttäjän kokemuksella fiktiivisen henkilön positioon ja maailmaan asettumisesta että fiktiivisellä maailmalla itsessään on suuri merkitys sen rakennetta koskeville määritelmille. Erityisen selkeästi tämä näkyy Bellisin tekemistä, ennen pitkää virheellisiksi osoittautuvista tulkintoista tapahtumien syistä tai toisten henkilöiden motiiveista. Ilman näitä tulkintoja koko teos olisi kovin toisenlainen. Seuraavassa lainaamassani katkelmassa Doulin ja tilanne, jossa Bellis on, fokalisoidaan Bellisin kautta, mutta toisaalta katkelma kertoo paljon myös Bellisistä:

I have never met a more complicated man, or, I suspect, a more tragic one. His own history planted the ideas that brought us all here, so far from what he himself sought in Armada. It is hard to tell what in him has been intent, and what reaction. I cannot believe that this is satisfactory for him: that he looks at his position, and that of the Lover, and he nods, and says, "This is what I wanted." (S, 570–571.)

Yhtäältä tällainen katkelma painottaa vaikutelmaa kaunokirjallisuuden hierarkkisuudesta: kokonaisuudesta vastaava agentti sijoittaa henkilöhahmon fiktiiviseen maailmaan, henkilöhahmo tulkitsee ja havainnoi fiktiivistä maailmaa, lukija tulkitsee ja havainnoi henkilöhahmoa tulkitsemassa ja havainnoimassa. Toisaalta edellä kuvatuslainen hierarkia samanaikaisesti ”latistuu”, kun lukija asettuu tulkitsemaan ja havainnoimaan fiktiivistä maailmaa sen sisäpuolelle yhdessä Bellisin kanssa tai rinnalle. Vastaavanlainen hierarkia on läsnä digitaalisissa roolipeleissäkin, mutta toisaalta pelaaja myös havainnoi ja toimii roolipelattavan hahmonsa **kautta**. On huomionarvoista, että valinta pelata jonakin hahmona voidaan nähdä hetkenä, jolloin *Dungeons & Dragons* erkani omanlaisekseen pelityypiksi esikuvinaan toimineista, pelkästään yhteenottoihin pohjautuneista sotastrategiapeleistä (vrt. Mason 2004, 3).

Aspektuaalisuuden liittäminen fiktiiviseen maailmaan muodostuvaan positioon onkin hyvä lisä pelien suunnittelun ja käytön tutkimukseen, jossa narratologiseen työkalupakkiin kuuluvan fokalisaation sijasta näkökulmallisuutta on tarkasteltu yleisluontoisemman perspektiivin (*perspective*) käsitteen avulla. Sen on nähty muokkaavan ”suoraan sitä, kuinka hahmotamme pelin maailman ja kuinka lähelle pääsemme sen hahmoja ja objekteja” (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca 2008, 111). Tämänkaltainen käsittely on yleensä keskittynyt siihen, kuinka tila peleissä esitetään, ja niinpä sitä on eritelty muun muassa isometrisen perspektiivin, ylhäältä alas suuntautuvan perspektiivin sekä ensimmäisen tai kolmannen persoonan perspektiivien käsitteillä.¹⁰⁴ Toisaalta mikä tahansa visuaalinen esitys sisältää tietyn perspektiivin toisin kuin kaunokirjallinen

¹⁰⁴ Isometrinen perspektiivi (*isometric perspective*) on yksi menetelmistä, joilla kolmiulotteinen kappale voidaan esittää kaksiulotteisena siten, että kappaleesta nähdään kolme sivua. Sitä käytetään digitaalisten pelien ohella lähinnä teknisessä piirustuksessa, ja peleistä sitä käyttävät erityisesti taktiset tai strategiset roolipelit. Ylhäältä alas suuntautuva perspektiivi (*top-down perspective*) puolestaan nimensä mukaisesti näyttää pelimaailman pelaajalle ylhäältä katsottuna ja siksi sitä on kutsuttu myös ”lennussilmäperspektiiviksi” tai ”helikopterinäkömäksi”. Ks. havainnollistuksena näistä kahdesta kuva 15 jäljempänä.

kerronta, jossa tapahtumia ”ei tarvitse kuvata mistään erityisestä paikasta” (ks. Thomson-Jones 2007, 88). Tilallisuuteen keskittyvän perspektiivin käsite ei siis yksinään ole riittävä digitaalisten roolipelien erityispiirteiden pohtimiseen, sillä niiden yhteydessä on pystyttävä myös erittelemään keinoja, joilla niissä (dynaamisen pelaamisen aikana) rakennetaan ja mahdollistetaan tietty positio fiktiivisessä maailmassa. Järvinen (2002, 116) on nimittänyt tätä positiota havaintokulmaksi (*point of perception*) näkökulman sijasta, sillä pelitilan havainnoimiseen on luonnollisesti sisällytettävä myös esimerkiksi kuuloaistimukset.¹⁰⁵ Käytän jatkossa tätä käsitettä pelin mekaniikan rakentamasta, visuaalis-tilallisesta positioista. Jan-Noël Thon (2009) puolestaan pyrkii kattamaan digitaalisten pelien näkökulmallisuuden tarkastelussaan muutakin kuin havainnot ja jaottelee pelien perspektiivin kolmeen eri ulottuvuuteen: tilalliseen, toiminnalliseen ja arvioivaan perspektiiviin. Thonin jaottelu on sinänsä kiinnostava, ja palaan siihen jäljempänä, mutta tällainen aspektuaalisuuden ilmiön pilkkominen ei auta digitaalisten roolipelien ”maailmassa olemisen ja toimimisen” selittämiseen. Tämä roolipelejä määrittävä ominaisuus nimittäin tiivistyy pelattavaan hahmoon, jolloin Thonin erittelemät ulottuvuudet sulautuvat yhteen.

Aarseth onkin korostanut ”todellisen käyttäjän” erilaisten roolien yhteen painumista pelaamisen aikana. Hänen esimerkkinsä ovat 1980-luvun tekstiseikkailupeleistä, mutta käsittely tarjoaa kiinnostavia lähtökohtia myös roolipelien tarkasteluun – eikä vähiten siksi, että Aarsethin luonnehdinnan mukaan *Dungeons & Dragons* -pöytäroolipeli oli ”suullinen kyberteksti, tietokoneistetun, kirjoitetun, seikkailupelin suullinen edeltäjä” (Aarseth 1997, 98). Nähdäkseni sellaiset klassiset tekstiseikkailut kuten *Zork* taas ovat toimineet yhtenä askelena pöytäroolipeleistä kohti nykyisenkaltaisia digitaalisia roolipelejä. Aarseth erottaa toisistaan kolme positiota, joiden välinen ero luhistuu pelaamisen aikana. Hän kutsuu näitä kolmea implisiittiseksi käyttäjäksi (*implied user*), intrigueeksi¹⁰⁶ ja pelattavaksi hahmoksi eli sätkynukeksi (*puppet*). Näistä etenkin kaksi jälkimmäistä ovat kiinnostavia: intriguee on Aarsethin mukaan ”immanentti positio, joka implisiittisen käyttäjän on (re)konstruoitava sen sijaan, että tapahtumakertojan ääni rakentaisi sen”, kun taas sätkynukke ”ei ole henkilöhahmo tai se, jolle kerrotaan (*narratee*) vaan tyhjä keho, kiistanalainen tapahtumien keskipiste sekä diskurssissa että intriguessa” (mt. 127). Niin sanottua ergodista diskurssia Aarseth havainnollistaa vertauksella klassiseen narratologiseen kolmijakoon tekstistä, tarinasta ja kerronnasta. Hänen mukaansa esimerkiksi Chatmanin

105 Muun muassa Mark Grimshaw ja Gareth Schott (2007) ovat käsitelleet sitä, kuinka digitaalisten pelien äänimaisemat osaltaan osallistuvat maailman ja tilallisuuden luomiseen ja kutsuneet niitä ”akustiseksi ekologiaksi”.

106 Aarsethin intrigueen käsite liittyy hänen kybertekstimalliinsa, jolla hän pyrkii korostamaan sitä, että kybertekstit ovat vaihtoehtoinen kerronnan muoto. Ergodisen intriguen käsitteellä hän tarkoittaa ”salaista juonta, jonka viaton, mutta vapaaehtoinen kohde käyttäjä on [...] ergodinen intrigue on suunnattu käyttäjää vastaan”. Intriguen kohdetta Aarseth kutsuu nimellä intriguee, ja intriguen ”arkkitehtiä” puolestaan intrigantiksi. (Aarseth 1997, 112–114.)

”tapahtumaulottuvuudeksi” (1978, 42) kutsuman lineaarisen rakenteen sijasta intrigue muodostaa moniulotteisen tapahtumatilan ja kehittyä, kun käyttäjä ja teksti neuvottelevat tiensä tämän tilan halki (Aarseth mt. 114). Palaan Aarsethin käsitteisiin vielä tarkemmin jäljempänä, mutta haluan jo tässä yhteydessä huomauttaa, että Aarsethin mallia vaivaa pitkälti samantyyppinen ongelma kuin fabulan ja *sjuzhetin* välille tehdyssä jyrkässä eronteossa. Phelan on tiivistänyt ongelman osuvasti kritisoidessaan Princen ja Chatmanin näkemystä tarinasta ja kerronnasta: ”Tarina/kerronta -jaottelu on heuristinen konstruktio eikä luonnonlaki; se on jokin, jonka olemme kehittäneet jäsentämään ymmärrystämme kertomuksesta eikä mikään uppiniskainen ilmiö, joka pystyttää ylitsepääsemättömät rajat kerronnallisen kommentaarin ja hahmojen toiminnan välille” (Phelan 2001, 51).

Aarsethin luonnonlakien kuvaamisen mieleentuova painotus on sikäli ymmärrettävä, että hän pyrkii nostamaan esiin perinteisten kaunokirjallisten tekstien ja niin sanottujen kybertekstien väliset ontologiset erot. Havainnollisesti tämä painotus näkyy siinä, että puhuessaan kerronnan aukoista hän korostaa sitä, etteivät aukot esimerkiksi seikkailupeleissä ole ”kerronnallinen ilmiö vaan ne liittyvät pelin rakenteeseen tavalla, joka on perustavanlaatuisella tavalla erilainen” (Aarseth 1997, 111). Ongelmaksi niin Aarsethin kuin Princen/Chatmanin käsittelyissä muodostuu se, etteivät ne tavoita tarkastelemiensa kohteiden dynamiikkaa sellaisena kuin käyttäjät sen kokevat. Tästä johtuen Aarsethin muotoilema seikkailupelin ”kommunikaatorakenne” (mt. 127) on oudon staattinen siitä huolimatta, että hän monin tavoin painottaa vuorovaikutteisuutta sekä käyttäjän ja tekstin välistä ”neuvottelua”. Aarsethin malli kadottaa kaksisuuntaisuuden näkyvimmin sellaisten käsitteiden kuin implisiittinen luoja tai ohjelmoija kohdalla, sillä se ei kysy, missä määrin pelaajilla edes on tarvetta tällaiselle konstruktiolle.¹⁰⁷ Narratologisessa käsittelyssä implisiittisen tekijän käsite paljolti liittyy tarkasteluun siitä, kuinka lukija tulkitsee tekstin merkityksiä tai painotuksia eli käsillä olevan tekstin tarkoitusta ja tavoitteita. *Mass Effect 3*:n kaltaisissa digitaalisissa roolipeleissä tällaisen tekijyyteen palautuvan kommunikaatiomallin painotus ei ole yhtä hyödyllinen, kuten luvussa 14 tulen pelin kiistanalaisen lopun tarkastelun kautta osoittamaan. Itse haluankin korostaa ontologisten erojen tai luonnonlakeja muistuttavien rakenteiden sijaan käyttäjän osallisuuden roolia.

107 Aarseth rinnastaa implisiittisen luojan (*implied creator*) käsitteensä implisiittisen tekijän (*implied author*) käsitteeseen seuraavalla tavalla: ”Toisin kuin kertomusten implisiittinen tekijä, implisiittinen luoja tai ohjelmoija ei ole rajallisen tapahtumaketjun alullepanija vaan joku, jonka on osattava odottaa tahattomien merkitsijöiden tuottamista” (Aarseth 1997, 127).

Mass Effect 3 on päätösosa trilogiassa, jonka edeltävät osat ilmestyivät vuosina 2007 ja 2010.¹⁰⁸ Trilogia keskittyy pelattavaan hahmoon, komentaja Shepardiin, ja hänen tehtäväänsä pelastaa Linnunradan galaksi The Reapers -nimellä kutsutulta konerodulta ja sen tukijoilta. Kolmas osa alkaa The Reapersin Maapallolle tekemällä hyökkäyksellä, joka yllättää planeettaa puolustavat joukot täysin. Shepard pääsee pakenemaan, ja hän saa esimieheltään, amiraali Andersonilta, käskyn koota galaksin muut rodut ihmisten tueksi taistelussa The Reapersia vastaan. Keskeisiin tehtäviin tämän lisäksi kuuluvat tiedonhankinta muinaisen Prothean-rodun luoman superaseen rakentamiseksi sekä Cerberukseksi kutsutun puolisoitilaallisen organisaation toimien syyn selvittäminen ja lopulta estäminen. Suurimmasta osasta muita pelisarjoja *Mass Effect* -trilogia poikkeaa siinä, että käyttäjä voi siirtää edellisessä osassa tallentamansa tiedot seuraavaan peliin, jolloin ne vaikuttavat tiettyihin tapahtumiin ja tarinalinjoihin siinä. Näin ollen ensimmäisessä pelissä tehdyt valinnat ja teot voivat vaikuttaa aina kolmanteen peliin asti. Konventionaalisempi ratkaisu pelisarjoissa on se, että pelaaja ikään kuin ”palaa” pelaamaan samaa hahmoa. Tällöin pelihahmo väistämättä on staattisempi, sillä sen on oltava tunnistettava samaksi hahmoksi pelistä toiseen. Kuten johdannossa mainitsin, pelin alussa pelaaja valitsee vaikeusasteen sijasta kolmen eri kampanjatilaa välillä. Kampanjatilat ovat toiminta (*Action*), tarina (*Story*) ja roolipeli (*RPG*), ja selvyiden vuoksi mainittakoon, että tässä käsittelemäni esimerkit painottuvat juuri roolipelivaihtoehtoon.

Pelin havaintokulman kannalta on kuvaavaa se, että *Mass Effect 3* luokitellaan usein toimintaroolipelin (*action role-playing game*) ohella kolmannen persoonan ammuntopeliksi (*third-person shooter*). Tällaisissa peleissä pelaaja useimmiten näkee pelattavan hahmon ruudulla kiinteän etäisyyden päästä takaapäin ja hieman yläviistosta. *Mass Effect 3*:n havaintokulmalle tyypillistä on kuitenkin se, että sen etäisyys komentaja Shepardiin vaihtelee pelitilanteen ja sen intensiteetin mukaan. Taistelutilanteessa pelaaja näkee hahmonsä pääosin vyötäröstä ylöspäin suoraan takaapäin kuvattuna (ks. kuva 14a), mutta kun pelaaja tarkentaa aseensa tähtäimen tiettyyn kohteeseen edesspäin, etäisyys hahmoon lyhenee siten, että pelaaja ikään kuin katsoo Shepardin olan yli (ks. kuva 14b). Vähemmän intensiivisissä pelitilanteissa (eli taistelujen ulkopuolella) pelaajan etäisyys Shepardiin kasvaa ja havaintokulma siirtyy selvästi enemmän yläviistosta suuntautuvaksi (ks. kuva 14c). Lisäksi ei-pelattavien hahmojen kanssa käytävissä keskusteluissa Shepard kuvataan suoraan edestä aina silloin, kun hänen vuoronsa on puhua (jolloin pelaaja usein myös tekee valinnan sen suhteen, mitä Shepard seuraavaksi sanoo) (ks. kuva 14d). Toisten puhuessa heidät kuvataan yleisimmin kuvan 14b tavoin Shepardin olan yli. Näiden neljän pelaamisen sisäisen vaihtoehdon

¹⁰⁸ Päätrilogian pelien ohella *Mass Effect* -sarjaan kuuluu tällä hetkellä kolme spin off -peliä, neljä romaania ja lukuisia eri mittaisia sarjakuvakertomuksia. Anime-elokuva *Mass Effect: Paragon Lost* sai ensi-iltansa joulukuussa 2012, ja peleihin pohjautuva näytelmäelokuva on suunnitteilla.

ohella pelaamisen ulkopuolisissa jaksoissa, kuten välianimaatioissa, Shepard (ja muu fiktiivinen maailma) esitetään hyvin vaihtelevista ”kuvakulmista” elokuvakerronnan tapaan (ks. esim. kuva 20 sivulla 215).



Kuva 14a. Havaintokulma taistelussa. Lähde: masseffect.wikia.com.



Kuva 14b. Havaintokulma aseella tarkennettaessa. Lähde: masseffect.wikia.com.



Kuva 14c. Havaintokulma taistelun ulkopuolella. Lähde: masseffect.wikia.com.



Kuva 14d. Havaintokulma keskustelussa valinnan aikana. Lähde: masseffect.wikia.com.

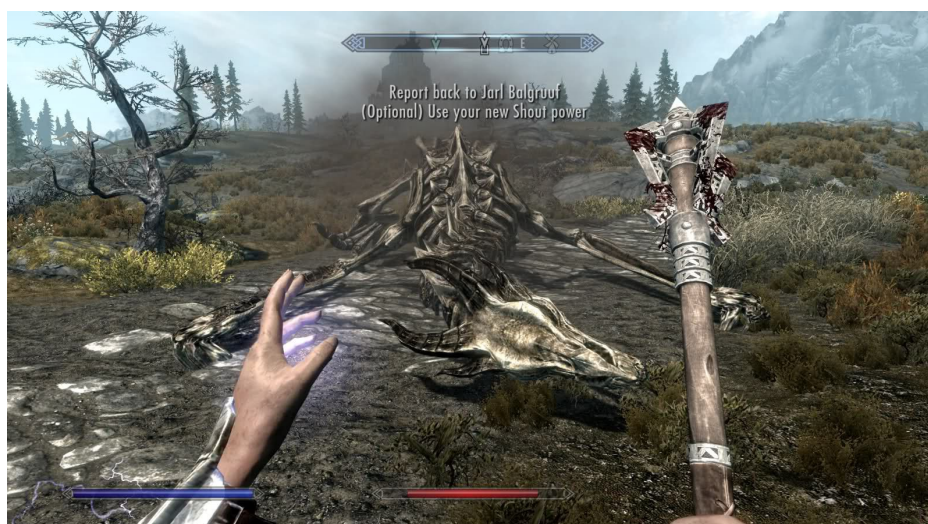
Pelimekaniikan mahdollistamiin havaintokulmiin liittyvien eri puolten tarkastelu on erityisen kiinnostavaa juuri digitaalisten roolipelien kautta, sillä ne eivät ole yhtä selkeästi sidottuja joko ensimmäisen tai kolmannen persoonan perspektiivin käyttöön kuin monet muut peligenret (vrt. Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca 2008, 109). Vuoropohjaisia strategiap pelejä, kuten *Sid Meier's Civilization* -klassikkoa tai tuoretta *XCOM: Enemy Unknown* -peliä (2012, Firaxis Games), olisi käytännössä mahdotonta toteuttaa ensimmäisen persoonan peleinä, sillä ne vaativat käyttäjiltään esimerkiksi lukuisten hahmojen fyysisen toiminnan huolellista koordinoitua laajalla alueella eikä niissä ole yksittäisiä protagonisteja (ks. kuva 15). Toisaalta tyyli puhtaille ensimmäisen persoonan ammutapeleille on niiden nimen mukaisesti tyyppillistä pelin maailman ja toiminnan

havainnoiminen tietyn päähenkilön havaintokulmasta. Digitaalisissa roolipeleissä havaintokulmaa voi sen sijaan jopa vaihtaa lennosta kesken pelin, kuten *Skyrimissa* (ks. kuvat 16a–b).

Kuten kuvista 14a–d näkyy, myös *Mass Effect 3* on havaintokulman käytöltään hyvin joustava: vaikka se periaatteessa pysyykin kolmannessa persoonassa koko pelin ajan, esimerkiksi aseella tarkentaminen tuo sen **hyvin lähelle** ensimmäisen persoonan havaintokulmaa ja pelattavaa hahmoa. Useimmiten ensimmäisen tai kolmannen persoonan perspektiivin käyttöä merkittävämpi piirre digitaalisissa peleissä onkin havaintokulman etäisyys pelin toiminnasta. Roolipeleissä tietyn hahmon kautta maailmassa toimiminen tarkoittaa yleensä toiminnan keskellä olemista ja tarjoaa hyvin rajatun ”siivun” pelin laajasta maailmasta. Toisaalta *Final Fantasy VII:n* kaltaisissa puzzleja ja vuoropohjaisia taisteluja sisältävissä roolipeleissä etäisyys hahmoihin ja toimintaan on merkittävästi suurempi kuin *Mass Effect 3:ssa* tai *Skyrimissa*, joissa esimerkiksi taistelut ovat *Final Fantasy VII:ään* verrattuna nopeampaa reaktiokykyä vaativia ja vähemmän strategisia. *Mass Effect 3:ssa* pelattava hahmo toimii tehtävien aikana ryhmänjohtajana ja voi koordinoida ryhmän kahden muun jäsenen toimintaa, ja tätä tukee ensimmäisen persoonan pelejä suurempi etäisyys pelattavaan hahmoon. Tämän lisäksi *Mass Effect 3:a* ja *Skyrimia* havaintokulman osalta toisistaan vahvimmin erottava tekijä ovat välianimaatiot, jotka *Mass Effect 3:ssa* kasvattavat etäisyyden havaintokulman ja toiminnan välillä toisinaan hyvinkin suureksi ja saattavat ajoittain irtautua kokonaan Shepardin havainnoista. *Skyrim* sen sijaan on erottamattomasti sidottu Dragonborniksi kutsutun pelattavan hahmon havaintokulmaan kenties karttanäkymää lukuun ottamatta. Havaintokulman ja etäisyyden ohella voidaan vielä mainita virtuaalinen kamera, joka ei yhdessäkään tässä tutkielmassa käsitellyistä peleistä ole staattinen. Pelaaja voi esimerkiksi panoroida (liu’uttaa kuvaa vaakasuunnassa) ja kallistaa kameraa pyrkiessään hahmottamaan pelin ympäristöä. Virtuaalista kameraa voi kontrolloida myös muilla tavoin: esimerkiksi *Mass Effect 3:ssa* tiettyä näppäintä painamalla joihinkin yksityiskohtiin tai tapahtumiin voi joissakin tilanteissa zoomata.



Kuva 15. Strategiapelin perspektiivi *XCOM: Enemy Unknown* -pelissä. Lähde: xcom.wikia.com.



Kuva 16a. *Skyrim* ensimmäisen persoonan perspektiivistä. Lähde: elderscrolls.wikia.com.



Kuva 16b. *Skyrim* kolmannen persoonan perspektiivistä. Lähde: elderscrolls.wikia.com.

Mass Effect 3:n havaintokulmaa voisikin (Jean Pouillonia mukaillen) pääosin kuvata sanoilla *perception avec*, sillä pelaaja havainnoi fiktiivistä maailmaa tapahtumineen hahmonsa rinnalla tai kanssa, vaikkei pelaajan ja hahmon visuaalis-tilallinen positio olekaan täysin yhteneväinen. Jos digitaalisten roolipelien tarkasteluun sovellettaisiin klassisia kirjallisuustieteellisiä näkemyksiä, *Mass Effect 3*:n näkökulmallisuutta voitaisiin nimittää behavioristiseksi, ulkoiseksi fokalisaatioksi, sillä käyttäjän ulottuvilla on ainoastaan kuvauksia henkilöiden käytöksestä (puheesta ja toiminnasta), heidän ulkonäöstään ja ympäristöstään (vrt. Prince 1987, 10). Tällainen näkemys antaisi ymmärtää, että fiktiivisenä hahmona audiovisuaalisin keinoin ainoastaan ulkoisesti kuvatun Shepardin ”mieleen” ei olisi pääsyä, sillä suoraa verbaalista reittiä ei ole. Edellä mainitsemani ajatus siitä, että pelaamisen aikana erilaiset käyttäjälle tarjotut positiot yhdistyvät, kuitenkin osoittaa, ettei digitaalisissa roolipeleissä hahmon ulkoinen kuvaus automaattisesti tarkoita ”ulkoiseen fokalisaatioon” verrattavaa tekniikkaa. Tekniikka, jolla *Mass Effect 3*:n havaintokulma muodostuu osittain subjektiivisista havainnoista (eli pääosin pelattavan hahmon, mutta ei kuitenkaan täysin) on tuttu myös elokuvista ja sarjakuvaromaaneista. Visuaalista kerrontaa tarkastellut Kai Mikkonen (2008, 310) on kiinnostavasti esittänyt, että ”osittain subjektiivisten havaintojen tekniikan” voi jossain määrin nähdä vastaavan vapaata epäsuoraa esitystä, jossa kertojan ja henkilöhahmon diskurssit sekoittuvat. Nähdäkseni tällainen tekniikka on *Mass Effect 3*:n kaltaisille digitaalisille roolipeleille erityisen käyttökelpoinen nimenomaan siksi, että se mahdollistaa käyttäjän samastumisen Shepardin positioon, mutta samaan aikaan pitää komentajan omana erillisenä hahmonaan tekijöiden ainakin tiettyyn pisteeseen saakka kontrolloimassa tai mahdollistamassa tarinassa. Palaan samastumiseen tarkemmin luvussa 12, mutta seuraavaksi pohdin, miten osittain subjektiivisia havaintoja voisi tarkemmin tekniikkana eritellä.

11.2 Jäähvyäiset viattomalle havainnolle

Sisäkkäismaailman metafora voi tarjota yhden hyödyllisen välineen näkökulmallisuuden tarkasteluun samaan tapaan kuin se luvussa 10 tarjosi keinon lukijan kulloinkin kertovasta äänestä tekemien tulkintojen pohtimiseen sekä digitaalisen roolipelin toiminnan ja tavoitteiden ymmärtämiseen ja kontekstualisoimiseen. Palmer toteaa subjektiivisten tarinamaailmojen aspektuaalisuudesta: ”Aina kun tapahtumat tapahtuvat fiktiivisessä maailmassa, ne koetaan tietyn mielikuvan sisällä” (Palmer 2004, 51–52). Toisin kuin genetteläinen ja visuaalisuuteen keskittyvät mallit antavat ymmärtää, havainnoivalla subjektilla on käyttäjän kannalta merkitystä fiktiivisen maailman rakentumiselle. Vaikka jo näkökulman käsite itsessään viittaa yhteyteen havainnon ja

tiedon välillä, narratologisessa analyysissä havainto on assosioitunut verbaalisen representaation mimeettiseen puoleen (”näyttäminen”), kun taas tieto enemmänkin diegeettiseen (”kertominen”). Marina Grishakova (2006, 141) on kuitenkin osuvasti todennut, ettei mimesis ole pelkkää todellisuuden heijastamista tai kopioimista vaan uudelleen tekemistä, joka tuottaa jatkuvasti jotakin uutta. ”Pelkkää” fiktiivisen maailman näyttämistä ei tässä mielessä edes voi olla, sillä kuten edellä esitin, näkökulmallisuuteen liittyvät kysymykset eivät ole ainoastaan esittäviä. Mikkonen (2008, 309) on huomauttanut visuaalisista medioista suhteessa kirjallisuuteen, että ne näyttävät maailman eivätkä pelkästään kerro sitä. Ajatuksen voi myös kääntää toisin päin: *Mass Effect 3* ei pelkästään näytä fiktiivistä maailmaa vaan myös tuottaa (tai ”kertoo”) sen. Maailman tuottamisen ajatus on hyödyllistä yhdistää Aarsethin (1997, 114) ajatukseen tavasta, jolla pelaajat ”neuvottelevat” reittinsä moniulotteisen tekstuaalisen tilan halki, sillä tämä aspektuaalinen reitti havainnollistaa myös tapaa, jolla mekaniikan sisältämä potentiaali aktualisoituu (eli tuotetaan) pelaamisen aikana – kuten itsekin edellä tässä tutkielmassa olen esittänyt. Näyttämisen korostaminen johtaa helposti painotukseen, jossa fiktiiviseen maailmaan sijoitetun, tilallis-ajallisesti määrittyneen position rooli ”pisteenä, josta jokin nähdään” korostuu liiaksi esimerkiksi havainnon ja tiedon suhteen tarkastelun sijasta. Lähdenkin tässä siitä, ettei välitteisyys (*mediacy*) ole leimallisesti kielellinen ilmiö, kuten kirjallisuuden ja esimerkiksi draaman toisistaan epäsuorina ja suorina esittämisen muotoina erottava traditio antaa ymmärtää.

Kiinnostavan lähtökohdan maailmojen tuottamiseen tarjoaa myös Klastrupin (2009) ajatus pelien fiktiivisten maailmojen erityislaatuisuudesta suhteessa muihin fiktion muotoihin. Hän toteaa, että niiden ymmärtäminen seuraa siitä, kuinka niiden käyttäjien on pelaajina toimittava tietyllä tavalla eli siitä, kuinka käyttäjät **simuloivat** elävänsä tietyssä maailmassa hahmonsensa kautta. Tältä kannalta voidaan myös pohtia roolipelaamisen käsitettä, jonka kaikenlaisia täsmällisiä määrittelyjä pakenevaa luonnetta kuvaa hyvin se, että roolipelitutkijat Hitchens ja Drachen toteavat jotakuinkin varmimmaksi todisteeksi sen olemassaolosta sen, että ”pelaajat näyttävät uskovan, että he tietävät, onko jokin heidän pelaamansa peli roolipeli vai ei” (Hitchens & Drachen 2009, 5). Maailmassa elämisen simuloiminen jonkun toisen kautta kuvaa hyvin sitä, miksi digitaalisten roolipelien pelattavat hahmot voidaan sijoittaa esimerkiksi pelisuunnittelija Toby Gardin (2000) määrittelemien kahden hahmotyyppin, avatarien ja aktorien, välimaastoon. Gardin erottelun mukaan avatareilla (*avatars*) ei ole minkäänlaista itsenäistä persoonallisuutta lukuun ottamatta sitä, jonka käyttäjä

niihin projisoi, kun taas tekijöiden luomilla aktoreilla (*actors*) tilanne on juuri päinvastainen.¹⁰⁹ Gard käyttää esimerkkeinä kahdesta hahmotyypistä *Tomb Raider* -pelin (1996, Core Design) Lara Croftia (aktori) ja muun muassa *Duke Nukem 3D* -pelin (1996, 3D Realms) sankaria Duke Nukemia (avatar) ja toteaa hahmojen erosta: ”Kun pelaat *Tomb Raideria*, se on Lara, jonka joutuu *Tyrannosaurus rexin* syömäksi ja joka ampuu eläimiä, et sinä. Kun pelaat *Duke Nukemia*, [...] se olet sinä, joka tapetaan ja joka kulkee ympäriinsä ammuskelemassa asioita.” (Gard 2000.) Vaikka Gardin erottelua voidaan kritisoida liiallisesta yksinkertaistamisesta, sitä on mahdollista käyttää havainnollisena lähtökohtana digitaalisten roolipelihahmojen ja ”maailmassa toimimisen” erityispiirteiden tarkasteluun.

Mass Effect 3:n kaltaisten roolipelien pelattavat hahmot ovat nimittäin sekä hahmoja, jotka edustavat pelaajaa fiktiivisessä maailmassa että fiktiivisiä toimijoita ja henkilöhahmoja omina itsenään, ikään kuin osana tarinaa. Tämä muodostaa pohjan *Mass Effect 3*:n pelaajan ambivalentille tai häilyvälle kokemukselle siitä, onko Shepard fiktiivisessä maailmassa ”minä” (eli avatar, johon pelaaja ikään kuin sulautuu) vai ”hän, komentaja Shepard” (eli aktori, joka on pelaajasta erillinen ja itsenäinen hahmo siitä huolimatta, että pelaaja kontrolloi hahmoa). Toisin kuin Gard (mt.) esittää, kokemukset hahmoon sulautumisesta tai erillisyydestä eivät ole suoraan verrattavissa siihen, näkeekö pelaaja hahmonsa ruudulla vai ei. Kolmannen persoonan perspektiivin alle luokitelluissa peleissä hahmo ei siis automaattisesti ole ”hän” – ainakaan roolipelien tapauksessa. Toisaalta roolipeleille luontaisin persoona ei ole ensimmäinen eikä kolmas vaan **toinen**, mikä käy kuvaavasti ilmi vaikkapa *Mass Effect 3*:n esittelytekstistä: ”*Mass Effect 3* syöksee **sinut** totaaliseen galaktiseen sotaan, jossa **sinun** pitää vallata Maa takaisin lähes lyömättömältä viholliselta [...] **Sinä** olet komentaja Shepard, ainoa, joka voi pelastaa Maan tuholta.” (Masseffect.bioware.com.) Samanlaista puhuttelua käyttävät myös 1980-luvulla kultakauttaan eläneet tekstiseikkailupelit, joihin viittasin edellä.

Walsh (2007, 99) on kiinnostavasti esittänyt, että toista persoonaa tulisi tarkastella fokalisaatiostrategiana, sillä sen käyttö ei saa käyttäjää niinkään kokemaan itseään yksilöllisesti puhutelluksi vaan pikemminkin ”paikoilleen kutsutuksi”.¹¹⁰ Puhuttelua ja paikoilleen kutsumista Walsh havainnollistaa elokuvien kautta tekemällä eron sen välille, kohtelee ko katsoja elokuvan

109 Tosca (2003b) on lisännyt tähän Gardin määrittelemien avatarien ja aktorien sekä näiden välille sijoittuvien roolipelihahmojen rinnalle vielä neljännen kategorian, ikoniset hahmot (*iconic characters*). Näillä hän tarkoittaa hahmoja, joiden tarkoituksena on toimia stereotyyppisten ilmausten (kuten voittamisen ilon tai häviämisen tyrmistyksen) yhteisinä kanavoijina. Esimerkkinä tällaisista hahmoista voidaan käyttää vaikkapa *Angry Birds* -pelin (2009, Rovio Entertainment) lintuja ja sikoja reaktioineen.

110 Paikoilleen kutsumisen (*interpellation*) filosofisen käsitteen Walsh lainaa Louis Althusserilta, jonka näkemyksen mukaan se on prosessi, jossa ideologia tai diskurssi muodostaa yksilöistä subjekteja kutsumalla heidät paikoilleen.

diegesiksestä hahmottamaansa kokemusta omanaan vai reagoiko hän siihen rakentamalla position, johon hänet kutsutaan (tai suostutellaan) asettumaan mielikuvituksen kautta. Näin ollen toinen persoona fokalisaatiostrategiana rakentaa mielikuvituksellisen position fiktiivisessä maailmassa. Toisaalta roolipelaamiskokemukselle olennaista on sen kahtalaisuus: jotta pelaaja voisi roolipelata jotakin hahmoa, hahmon on yhtä aikaa sekä oltava pelaajan kehitettävissä ja muokattavissa oleva väline fiktiivisessä maailmassa toimimiseen että oma erillinen hahmonsa. Pelaajan kokemus hahmon erillisyydestä tai etäisyydestä liittyy osaltaan pelin niin sanottuun kertomukselliseen tukeen, jonka kautta syntyy myös monille roolipelaajille merkityksellinen kokemus jonkun toisen tarinaan tai maailmaan eläytymisestä. Toisaalta se syntyy laajemminkin fiktiivisissä teoksissa käytettävästä osittain subjektiivisten havaintojen tekniikasta, jossa yhtä aikaa rakennetaan erillinen subjekti ja luodaan fokalisaation kautta positio, joka on linjassa subjektin kanssa: ”Sinä olet komentaja Shepard”. Ambivalentin tilanteen tavoittaa hyvin myös Aarsethin luonnehdinta pelihahmosta tyhjänä kehona, kiistanalaisena tapahtumien keskipisteenä (ks. Aarseth 1997, 127). Keho on kiistanalainen etenkin siksi, että se on yhtä aikaa sekä käyttäjän väline tarinan rakentamiseen (tai Aarsethin näkemyksen mukaan ”salatun juonen” selvittämiseen) että itsessään osa tarinaa. Kun käyttäjä kutsutaan tähän positioon, hän asemoituu myös suhteessa fiktiivisessä maailmassa tapahtuviin muutoksiin.

Tämä osoittaa sen, miksi roolipelien aspektuaalisuuden tarkastelu pelkästään visuaalisuuden tai havaintojen pohjalta ei riitä. Digitaalisissa roolipeleissä maailmassa elämisen simuloiminen ja tiettyyn tilalliseen positioon asettuminen tapahtuvat roolipelattavan hahmon kautta ja näin ollen pelin fiktiivinen maailma koetaan Palmerin (2004, 52) sanoin ”tietyn mielikuvan sisällä”. Tällä tarkoitan etenkin sitä, että esimerkiksi *Mass Effect 3*:ssa pelaajan asettuminen Shepardin rooliin ohjaa tätä paitsi tiettyjen havaintojen, myös erilaisten tulkintojen tekemiseen. Tämän vuoksi Thonin kolmeen ulottuvuuteen jakautuvassa perspektiivimallissa ehdotetaankin pelien ”ideologisen tai arvioivan perspektiivin” huomioimista (Thon 2009, 297). Hän erottaa omassa mallissaan tilallisen näkökulman (*point of view*) toiminnallisesta perspektiivistä eli toimintakulmasta (*point of action*), johon liittyy juuri arviointi. Tämä on keskeistä etenkin siksi, että selkein ero digitaalisten pelien ja monien muiden fiktion muotojen välillä on käyttäjän mahdollisuus vuorovaikuttaa esitetyn tilan kanssa. Toimintakulman korostaminen ja erottaminen havaintokulmasta liittyy siihen, että pelaajan ”vapaus valita” ei välttämättä seuraa pelin fiktiivisessä maailmassa toimivan pelattavan hahmon tekemiä arvioita tietyn tilanteen vaatimasta toiminnasta. Tätä Thon (mt. 292) on ehdottanut tarkasteltavaksi pelaajan arviointikulman (*point of evaluation*) käsitteellä. Arviointikulma ei viittaa pelaajan malliin ”aktuaalisesta maailmasta” vaan pelaajan fiktiivisestä pelimaailmasta rakentamaan

malliin ja näin ollen hänen tekemiinsä arvioihin erilaisista tapahtumista ja tilanteista, joita sen sisällä ja ehdoilla voi syntyä. Toisaalta *Mass Effect 3:n* kaltaisissa digitaalisissa roolipeleissä pelaajan fiktiivisestä maailmasta rakentaman mallin on enemmän tai vähemmän seurattava Shepardin mallia. Toisin sanottuna näkisin, että roolipelaajan on oltava ainakin jossain määrin valmis ”menemään maailmaan sisälle” ja ”olemaan” Shepard, jotta hän voi tehdä minkäänlaisia tietoisia arvioita pelimaailman edellyttämistä toimista.

Aspektuaalisuuden ja maailmoista rakennetut mallit on yhdistänyt muun muassa Ronen, joka on lähestynyt fokalisaatiota mahdollisten maailmojen kehyksessä teoksessaan *Possible Worlds in Literary Theory*. Ronen (1994, 175) lähtee liikkeelle siitä, että niin aktuaalinen maailma kuin fiktiivisetkin maailmat ovat diskursiivisia konstruktioita. Niistä saadulla tiedolla on aina lähde, joten maailman voidaan nähdä välittyvän useiden eri puhujien ja positioden kautta. Kaikki maailmat, myös aktuaalinen maailma, ovat riippuvaisia havaintokulmasta ja näin ollen vain yhdenlaisia versioita todellisuudesta. Ronenin lähtökohta muistuttaa näkemystä tulkinnasta sen laajimmassa merkityksessä, jossa Friedrich Nietzsche tunnetusti on todennut, että tosiasioiden sijasta olemassa on vain tulkintoja. Digitaalisten pelien yhteydessä ei juurikaan ole käsitelty pelien merkityksiä niiden käyttäjien tekemän tulkinnan näkökulmasta. Tässä osiossa haluankin yhdistää kysymykset aspektuaalisuudesta osaksi laajempaa tiedon ja havainnon suhdetta koskevaa ongelmaa, jota on käsitelty niin filosofian, fysiikan kuin taiteen teoriantakin piirissä (vrt. Grishakova 2006, 142). Tämä liittyy luvun alussa mainitsemaani digitaalisten roolipelien kaksitasaisuuteen, joka Phelanin (2007, 7) mukaan on retorisen kerronnallisuuden ytimessä. Kiinnitän sen roolipelattavan hahmon kaksinaisuuteen (tai kiistanalaisuuteen), mitä hyvin havainnollistaa se, että *Mass Effect 3:n* temaattisiin tai intentionaalisiin rakenteisiin rinnastettavat, tulkintaa vaativat ainekset tulevat painokkaimmin ilmi erilaisissa valintatilanteissa. Niissä Shepard on paitsi pelaajan väline valintojen tekemiseen, myös pelaajan itsestään erilliseksi hahmottama henkilö. Tämä kahtalaisuus siis mahdollistaa pelaajalle fiktiivisessä maailmassa elämisen simuloinnin ohella tarkkailijan roolin, josta tehtyjen valintojen peilaaminen niin eettisistä kuin moraalisisistäkin näkökulmista on mahdollista.

Hägg (2005, 198) on pohtinut, voisiko mahdollisten maailmojen poetiikkaa ja modaalilogiikkaa käyttää koko fokalisaation ilmiötä selittävänä kehyksenä. Hänen tarkastelunsa lähtökohtana on Hermanin (ks. 1994 ja 2002) hypoteettisen fokalisaation (*hypothetical focalization*) käsite, joka kuvaa virtuaalisen näkökulman esittämistä. Näkökulma on virtuaalinen, jos sen kokija tai kokemisen akti eivät voi olla osa fiktiivistä maailmaa. Se sisältää kaikki ne tapahtumat, jotka eivät

tapahdu, vaikka ne voisivat ja joihin kuitenkin viitataan kielteisessä tai hypoteettisessa mielessä. Hermanin käsite ei itsessään ole kovin hyödyllinen, sillä kuten Burkhard Niederhoff (2011, 18) toteaa, siinä jälleen kerran käsitellään fokalisaatiota pelkästään havaintojen kautta. Oman tarkasteluni kannalta kiinnostavampi on Hermanin (1994, 246) teesi, jonka mukaan kaikki fokalisaatio voidaan määritellä kerronnalliseksi ilmaukseksi yhteensopivuudesta tai -sopimattomuudesta ”kertomuksen ilmaistun ja viitatus maailman¹¹¹ välillä”. Tätä kautta Herman määrittelee fokalisaation tiettyyn mahdolliseen maailmaan assosioituvan **uskomuskontekstin** esittämiseksi eli vaikkapa jonkun henkilöahmon uskomus- tai toivemaailman ilmaukseksi. Hermanin teesin ongelmat ovat toki ilmeisiä: erityisen problemaattinen on ajatus siitä, että ilmaistu ja viitattu maailma olisivat erotettavissa toisistaan, sillä se edellyttäisi sitä, että esimerkiksi *The Scarissa* ja *Mass Effect 3*:ssa olisi oltava jokin havainnoista ja fokalisaatiosta riippumaton maailma. Näkemyksessä ilmaistusta ja viitatus maailmasta tiivistyykin Hermanin tarinamaailmoihin liittyvän teorian keskeinen ongelma, joka näkyy esimerkiksi teoriaa kattavasti esittelevän *Story Logic* -teoksen lähtökohdassa: ”Tarinoiden vastaanottajat, olivat he sitten lukijoita, katsojia tai kuuntelijoita, työskentelevät tulkitakseen kertomuksia rekonstruoiden mentaalisen representaation, joka puolestaan on ohjannut niiden tuottamista” (Herman 2002, 1). Ongelma toistuu myös Hermanin tuoreemmassa artikkelissa, jossa hän toteaa: ”Tarinoiden alut kutsuvat tulkitsijoitaan asettumaan (enemmän tai vähemmän miellyttävästi) maailmaan, jonka tietty kertomus synnyttää” (Herman 2009b, 79). Herman näyttää siis olettavan, että aktiivisessa roolissa on nimenomaan kertomus (eikä esimerkiksi teksti tai kieli), joka ”synnyttää” maailman – ja vieläpä tietynlaisen, oikean viitatus maailman, jonka ”tulkitsija” löytää.

Hermanin teorian ja hypoteettisen fokalisaation käsitteen ongelmista huolimatta hänen mainitseman uskomuskonteksti on kiinnostava aspektuaalisuuden kannalta. Thon esimerkiksi on digitaalisten pelien perspektiivien käyttöä pohtiessaan viitannut Ryanin (2001) ajatukseen siitä, että fiktiivisen maailman tapahtumat usein liitetään tiettyihin tavoitteisiin, suunnitelmiin ja psykologisiin motivaatioihin, jotka puolestaan voidaan liittää tiettyihin henkilöihin, jotka elävät näissä maailmoissa. Se, että pelaaja voi liittää tietyn maailmankuvan (tai Hermanin sanoin uskomuskontekstin) tiettyyn hahmoon esimerkiksi *Mass Effect 3*:n fiktiivisessä maailmassa toimii Thonin (2009, 291) mukaan ensisijaisesti pelaajan orientaatiokeinona. Thon yhdistää tämän

111 Viitattu maailma (*reference world*) vastaa esimerkiksi Ryanin määrittelemää tekstuaalista aktuaalista maailmaa eli tekstissä ”aktuaalisena esitettyä” maailmaa. Ilmaistu maailma (*expressed world*) puolestaan on tekstin väittämä maailma, joka voi Hermanin näkemyksen mukaan joko uskollisesti esittää viitatus maailman tai tietyn mahdollisen maailman.

orientaation erityisesti erilaisten arvojen ynnä muiden ymmärtämiseen,¹¹² mutta sitä voi pohtia myös suhteessa ajatukseen järjestävästä – tai miksei myös orientoivasta – näkökulmasta. Ronen (1994, 175) viittaa tähän todetessaan, että maailmat ja maailmojen versiot ovat riippuvaisia diskursseista, jotka konstruoivat tai välittävät ne. Tällöin fiktiivisen maailman komponentit voidaan kaiken kaikkiaan nähdä riippuvaisiksi **järjestävästä näkökulmasta**.

Ronen käyttää ajatusta etenkin maailmojen aktuaalisuuden asteen määrittämiseen ”autentisoivan auktoriteetin” käsitteen kautta, ja hänen käsittelynsä tuo mieleen luvussa 4 käsittelemäni Ryanin näkemyksen siitä, että käyttäjän vahvin strategia tekstuaalisen kaaoksen taltuttamisessa ymmärrettäväksi esitykseksi on sen määrittäminen, onko jokin tietty kuvattu tapahtuma todellinen vai onko se uskomus, toive, pelko, uni, harha, kuva, elokuva tai tietokoneen simuloima kokemus. Esimerkki tällaisesta ”kaaoksesta” on seuraava katkelma, jossa kuvataan Bellisin reaktiota Rakastajien päämäärään ylittää Arpi:

Bellis realized she was shaking at the thought of leaving her home so far behind. And if Uther and the others were right? If they survived the crossing?

A multitude of possibilities. The thought chilled her. She found it utterly threatening, existentially undermining. It made her feel so completely contingent that it offended and frightened her.

Like some waterhole in the veldt, she thought unclearly, where the weak and the strong and the predatory drink together in a truce: the gazelle, the wildebeest, the mafadet, and the lion. All the possibilities lined up together in fucking harmony, and the winner, the strongest, the fact, the real, letting the others that have failed to live, letting them all live. Pacifist and pathetic. (S, 402.)

Katkelma sisältää niin fyysisen toiminnan (”she was shaking”), tuntemusten (”chilled her”) kuin ajattelunkin (”realized”, ”thought unclearly”) kuvausta sekä täysin virtuaalisia konstruktioita: Bellis pohtii, **voivatko** Uther ja Rakastajat olla oikeassa ja **entäpä jos** he selviytyvät Arven ylittämisestä. Kursivoitu jakso on Bellisin diskurssin suoraa esittämistä, hänen ”epäselvä” yrityksensä kuvitella se, mitä Arpi oikeastaan merkitsee. Luvussa 10 viittasin Palmerin yhdistämisfunktioon: sen avulla niin kertoja kuin lukijakin liittävät henkilön tajunnankuvauksen muuhun kontekstiin ja tuovat näin yhteen fiktiivisen mielen ja fyysisen teon. Tätä ajatusta on mahdollista soveltaa yksittäisten katkelmien ja tekstinkohtien ohella *The Scarin* kokonaisuutena: sen keskeisin yhdistämisfunktion toteuttaja on Bellis sekä hänen tulkintoja tekevä ja prosessoiva mielensä. Bellisin järjestävä näkökulma yhdistää tapahtumia ja henkilöiden tekoja sekä niiden syitä tavalla, joka ei voi olla vaikuttamatta lukijan tekemiin tulkintoihin *The Scarin* maailmasta tapahtumineen.

112 Thonin pyrkimyksenä on liittää ajatus orientaatiosta toisinaan kuumanakin käyneeseen keskusteluun siitä, tekeekö esimerkiksi väkivaltaisten pelien pelaaminen pelaajista itsestään väkivaltaisia, ja haastaa se osoittamalla pelaajien ja hahmojen maailmankuvien välinen etäisyys.

Vastaavalla tavalla *Mass Effect 3*:ssa pelattavan hahmon näkökulman rakentaminen – subjektin ja hänen havaintokenttensä näyttäminen yhdestä hetkestä toiseen fiktiiviseen maailmaan upotettuna – on yksi pelin ja sen kertomuksen keskeisimmistä koheesiokeinoista siitä huolimatta, ettei peli ole kokonaan sidottu siihen. Mikkonen (2010, 303) on pohtinut sarjakuvaromaanien yhteydessä ”yleistä kerronnan kehystä”, tapaa, jolla käyttäjä houkutellaan luomaan käsitys pysyvämmästä tarinaa ohjaavasta havainnon kehyksestä. *Mass Effect 3*:n tai muiden digitaalisten roolipelien kannalta olennaista ei ole niinkään pohtia sitä, kuka havainnoijan konkreettisessa positiossa tarkalleen ottaen on (eli vaikkapa sitä, kuinka käyttäjä päättää, onko jokin nähty yksikön ensimmäisessä persoonassa). Olennaista sen sijaan on se, mikä merkitys aspektuaalisuudella on käyttäjän ja pelattavan hahmon välisen suhteen kannalta. Esimerkiksi Balin mallissa esitetty fokalisoijan ja fokalisoitun objektin erottaminen, joka antaa olettaa, että fokalisaation luomassa positiossa pitäisi aina olla ”joku”, on tässä mielessä ongelmallinen. Balia seuraava ajatuskulku lienee taustalla esimerkiksi Nitschen (2005) ehdottaessa, että nykyaikaisten digitaalisten pelien ”kameraentiteetit” tai virtuaaliset kamerat tulisi nähdä fokalisoijina. Nitschen ehdotus kuitenkin ohittaa Shepardin kaltaiseen hahmoon sidotun, pysyvän havainnon kehyksen merkityksen. Erityisen kiinnostava tämä kehys on vaikeasti määriteltävän roolipelielementin kannalta: millainen merkitys aspektuaalisuudella kaiken kaikkiaan on roolipelaamiskokemukselle ja kuinka se suhteutuu hahmon kahtalaisuuteen aktorina ja avatarina? Tältä kannalta maailmallisuuden ja fokalisaation kysymykset on liitettävä myös tarkasteluun keinoista, joita kaunokirjallisuus ja digitaaliset pelit voivat käyttää houkutellessaan käyttäjiä samastumiseen (*identification*). Se voidaan määritellä mekanismiksi, jonka kautta käyttäjät ”kokevat tekstin vastaanoton ja tulkinnan sisältäpäin, ikään kuin tapahtumat tapahtuisivat heille itselleen” (ks. Cohen 2001, 245).

Hypoteettisen fokalisaation kaltaisten ajatusten soveltamisessa keskeistä onkin se, että fiktiivinen maailma koetaan aina tietystä positioista, ja silloin kun tämä positio on yhteneväinen esitetyn henkilöhahmon kanssa, siihen usein liitetään maailmankuva uskomuksineen, tavoitteineen ja tietoineen. ”Mahdollisesti olemassa olevan” henkilöhahmon subjektiivisen näkökulman luonnosteleminen tämän kokemaksi, konstruoimaksi ja merkityksellistämäksi maailmaksi tuokin syvyyttä ja uusia välineitä edellisessä luvussa aloittamaani sisäkkäismaailmojen tarkasteluun ja tulkintaan. Se toimii myös hyvänä lähtökohtana analyysille, jossa pyritään käyttämään fokalisaatiota erottelematta jyrkästi kertomista, havaitsemista ja tulkintaa. Tällaisia analyyseja on jo tehtykin: esimerkiksi Grishakova (2006, 150) on todennut, että ei-tulkitsevaa fokalisaatiota ei ole olemassakaan – tärkeintä olisi pohtia näkökulmien asettelua ja niiden järjestystä tekstuaalisessa tilassa. Grishakovan näkemys siis osaltaan korostaa henkilöhahmon tekemää aktiivista tulkintaa

fiktiivisestä maailmasta tapahtumiseen ja sen merkitystä kokonaisuuden rakentumiselle. Käyttäjän kutsuminen ja samastuminen tiettyyn positioon mahdollistaa myös tiettyjen vaikutelmien, kuten jännityksen, synnyn. *The Scarissa* samastuminen Bellisin asemaan sekä virheellisiin olettamuksiin ja tulkintoihin tekee romaanista kokonaisuutena täysin toisenlaisen lukukokemuksen kuin mitä se olisi silloin, jos samastumiskohteeksi tarjottaisiin Fennec, Douk tai jompikumpi Armadaa johtavista Rakastajista. *Mass Effect 3*:n voi nähdä käyttävän hyväkseen vastaavanlaisia keinoja toiminnan motivaation ja jännityksen ylläpitämiseen, mutta sen lisäksi aspektuaalisuus toimii yhtenä roolipelielementin keskeisistä tekijöistä. Tätä kautta tarkastelen myös kysymyksiä käyttäjän eläytymisestä ja emotionaalisesta osallisuudesta uudenaikaisessa kehityksessä.

12 Välittömyyden puolesta: Emotionaalinen osallisuus

Rouse (2001, 7) on todennut, että digitaalisilla peleillä on potentiaalia tulla aiempia fiktion muotoja ”vieläkin immersiiivisemmäksi eskapismien muodoksi”. Väitteensä hän pohjaa monien pelisuunnittelijoiden jakamaan ajatukseen siitä, että yksi tärkeimmistä pelien pelaamisen syistä ja pelien tarinankerronnan elementeistä on mahdollisuus olla joku toinen, mahdollisuus fantisoida olevansa ”joku paljon jännittävämpi, kuten kioskikirjallisuudesta tuttu seikkailija, rohkea miekkamies tai avaruusoopperan sankari” (Rouse mt.). Yleensä tämä ”jonakin toisena oleminen” keskittyy nimenomaan tietyn roolin ja sen asettamien vaatimusten ja odotusten täyttämiseen, kuten Rousen yllä luettelemista hahmotyypeistäkin käy ilmi. Edellä mainitsemani Gardin erottelu avatareihin ja aktoreihin ei anna vastausta siihen, missä tämä potentiaali piilee: viestinnän tutkija Jonathan Cohen (2001, 252) esimerkiksi on tähdentänyt, että mediatuotteiden kohdalla samastumista määrittää nimenomaan tietyn näkökulman sisäistäminen, ei niinkään oman identiteetin projisoiminen johonkuhun tai johonkin muuhun. Vastaavasti kaunokirjallisuuden kohdalla voidaan esimerkiksi Keith Oatleyn (1999, 445) tapaan erotella kaksi lukijan ottamaa roolia: katsojan ja samastujan roolit. Katsojan näkökulmasta luetaan siitä, mitä tapahtuu toisille, kun taas tiettyyn henkilöhahmoon samastuminen tarkoittaa tekstin tapahtumien hahmottamista tuon hahmon perspektiivistä. Digitaalisten pelien parissa tehdyn ensimmäisen ja kolmannen persoonan perspektiivin erottelun tavoin myös Oatley liittää kaksi roolia näkökulmatekniikoihin ja toteaa, että ”kolmannen persoonan kertomus suosii katsomista, ensimmäisen persoonan samastumista” (mt. 446). Itseäni kiinnostaa erityisesti näiden kahden ääripään tai ”puhtaan” roolin välinen yhteispeli tai välimuoto, joka nähdäkseni on tyypillinen niin digitaalisten roolipelien kuin Miévilin *The Scarin* kaltaisen kaunokirjallisuuden käytölle.

Vanhempiin, johtajiin tai vaikkapa kansakuntiin samastumiseen verrattuna fiktiivisten teosten hahmoihin samastuminen on seurausta huolellisesti konstruoidusta tilanteesta, jolloin samastuminen on nimenomaan tekstuaalisten piirteiden aikaansaama responssi (Cohen 2001, 251). Siksi pelkän käyttäjien samastumisen ohella on tarkasteltava sitä, millaiset keinot tällaista samastumista tuottavat. Tässä luvussa esitänkin, etteivät tekniikat tai piirteet, joihin edellä katsojaksi ja samastujaksi kutsutut roolit liittyvät, ole läheskään niin suoraviivaisia kuin esimerkiksi Oatley esittää. Samastumisen (joka ei ole luonteeltaan asenne tai tunne vaan prosessi) ohella käsittelen tässä luvussa niin sanottua **emotionaalista osallisuutta**, jolla nähdäkseni on tärkeä merkitys fiktiivisen maailman ymmärtämisessä ja tulkintojen tekemisessä. Kognitiivisessa narratologiassa on

(sen nimen mukaisesti) usein keskitytty niin sanottuihin ”kognitiivisiin yhteyksiin”¹¹³ fiktiivisten henkilöhahmojen ja käyttäjän välillä, ja samastumisen myötä syntyvät vähintäänkin yhtä vahvat emotionaaliset yhteydet ovat jääneet vähemmälle huomiolle. Hogan kuitenkin kiinnittää huomiota siihen, etteivät tunteet synny niin sanotun arviointiteorian (*appraisal theory*) oletusten mukaan ihmisen tekemistä, omaa tilannettaan koskevista arvioista suhteessa kulloisiinkin tavoitteisiinsa. Sen sijaan arviointiprosessit voivat tuottaa tunteita konkreettisen kuvaston ja emotionaalisten muistojen kautta (Hogan 2010, 245). Kaunokirjallisuuden ja digitaalisten roolipelien kaltaisten fiktiivisten teosten kannalta Hoganin havainto on olennainen siksi, että ne voivat kumpikin käyttää kuvastoa ja muistoja hyväkseen pyrkiessään tietynlaisten tunteiden ja vaikutelmien herättämiseen käyttäjässä, ja tämä puolestaan ohjaa käyttää niin tietynlaisiin tulkintoihin kuin toimintaan.

Tunteiden merkitystä peleissä tarkastellut Järvinen (2008, 123) on painottanut sitä, että pelit synnyttävät ”tunteita, jotka ovat lähempänä tyypillisiä todellisen elämän kokemuksia kuin tarinoiden synnyttämät tunteet”. Keskeistä *Mass Effect 3*:n kaltaisten pelien tavalle herättää tunteita suhteessa muunlaiseen fiktion ei kuitenkaan ole tunteiden ”aitous” tai ”todenkaltaisuus” vaan se, että toisin kuin vaikkapa kaunokirjallisuudessa tai elokuvissa, digitaalisissa roolipeleissä tunteet saavat aikaan myös toimintaa, jota Hogan (mt. 247) kutsuu toiminnallisiksi seuraamuksiksi (*actional outcomes*). Roolipelattavan hahmon merkitystä on jälleen syytä painottaa, sillä kuten Torben Grodal (2001, 201) on huomioinut, fiktion käyttäjät tarvitsevat fokusoivaa hahmoa ymmärtääkseen hahmon fiktiivisiä tavoitteita suhteessa omiin todellisen elämän kokemuksiinsa. Tästä syystä esitän tässä luvussa, että *Mass Effect 3*:n kaltaiset digitaaliset roolipelit voivat vastata kaunokirjallisuutta suuremmin haluamme ”olla joku toinen” ja kokea fiktiivisen maailman tapahtumat tämän kautta. On kuitenkin tärkeää pitää mielessä myös se, että fiktiivisinä teoksina roolipelit yhtä lailla hyödyntävät stereotyyppisiä ja geneerisiä kaavoja ja kuvastoja saadakseen aikaan tiettyjä tunteita. Näin ollen niitä on mielekästä tarkastella suhteessa laajempaan fantasia- ja tieteisfiktion genreen ja siihen, kuinka siinä tuotetaan samastumiskokemuksia, joiden kautta niiden käyttäjä kykenee kokemaan fiktiivisen maailman ”sisältäpäin”.

12.1 Samastuminen ja vaikutelma jostakusta toisesta

Medioiden esittämien henkilöiden synnyttämät reaktiot käyttäjissä tai yleisössä (*audience*) ovat saaneet paljon huomiota etenkin nykyaikaisessa tiedotustutkimuksessa. Huomio onkin ansaittua

¹¹³ Kognitiivisilla yhteyksillä tarkoitan tässä käyttäjän kykyä ymmärtää fiktiivisiä henkilöhahmoja, heidän käytöstään ja motivaatioitaan. Tyypillinen esimerkki tällaisten yhteyksien tarkastelusta on Zunshinen *Why We Read Fiction* (2006), jossa hän tarkastelee lukijoiden ”kykyä lukea toisten mieltä”.

siinä mielessä, että monet mediatuotteet aina uutislähetysistä ja talk show -ohjelmista digitaalisiin peleihin ja kirjallisuuteen asti keskittyvät nimenomaan henkilöiden tai henkilöhahmojen ympärille. Tällaisten henkilöiden herättämien reaktioiden on kaiken kaikkiaan nähty olevan yleisön nautinnollisten kokemusten ytimessä (ks. esim. Cohen 2006; Klimmt et al. 2009). Uutisankkureihin tai talk show -juontajiin liittyvät responssit eroavat tietenkin monin tavoin kaunokirjallisuuden ja digitaalisten roolipelien hahmojen herättämistä responsseista. Yksi keskeisimmistä eroista on se, että niiden käyttäjä on tekemisissä esitetyn fiktiivisen maailman kanssa, ja monesti tärkeä osa tätä maailmaa on sen välittyneisyys tai tuottaminen henkilöhahmon tai -hahmojen kautta. Fiktiivisten teosten rakenteen kannalta on olennaista huomioida, että havainnoijaan samastumisella on merkitystä tietynlaisen dynamiikan synnylle.

Genetteläistä fokalisaatiomallia kritisoineen Fludernikin mukaan aina ei välttämättä ole olennaista erotella sitä, kuka puhuu tai näkee, vaan sitä, kuinka käyttäjä saa mahdollisimman paljon tietoa henkilöhahmon havainnoista ja tajunnasta (ks. myös Mikkonen 2010, 308). Niin sanottua välitöntä kokemusta tavoiteltaessa on toki tärkeää huomioida se, ettei esimerkiksi kaunokirjallisuuden lukeminen (välttämättä) käynnistä monimutkaista analyysikoneistoa vaan olennaisempaa voi olla se, millaisia tunteita ja vaikutelmia fiktiivinen maailma, henkilöt ja tapahtumat käyttäjässä herättävät. Niiden arvioiminen vaatii aina **etäisyyttä**, jota mediatutkimuksen klassikko John Fiskin (1989) mukaan tarvitaan esimerkiksi televisio-ohjelmien ideologiseen ja kriittiseen vastaanottoon. Ennen kuin siirryn luvussa 13 tarkastelemaan käyttäjän arvioivaa osallisuutta, on kuitenkin tärkeää pohtia sitä, millainen merkitys erilaisilla vaikutelmilla ja tunteilla on fiktion rakenteiden määrittelylle. Jaan käsittelyssäni Mäkelän (2011, 30) näkemyksen toiston ja merkityksen suhteesta: Mäkelän esimerkiksi väitöskirjassaan käsittelemissä kaunokirjallisissa rakenteissa ei ole kyse poikkeamista vaan kirjallisesta toistosta monella tasolla, ja niihin liitetyt merkitykset kumpuavat juuri toistosta. Vastaavalla tavalla digitaalisten roolipelien rakentamat, tiettyihin toiminnallisiin seurauksiin tähtäävät tilanteet ovat yleensä vahvasti stereotyyppiteltyjä ja pelaamisen aikana lukemattomia kertoja toistuvia.

Samastuminen on pitkään liitetty teosten välittämien ideologioiden ja arvojen tarkasteluun. Ensimmäisten joukossa oli teatteria tutkinut ja tehnyt Bertolt Brecht, joka pyrki murtamaan yleisön samastumisen esiintyjään sellaisilla kirjoittamisen, näyttelemisen ja tuottamisen tavoilla, jotka vieraannuttivat yleisön esityksestä. Vieraannuttamiseksi (*Verfremdungseffekt*) tarkoituksena oli synnyttää immersion sijasta ”tiedostava kokemus” ja sen kautta ajatteleva, kyseenalaistava ja sosiaalisesti tiedostava yleisö. Näin ollen teatterin oli tarkoitus muuttua ”illusioiden tyyssijasta

kokemusten tyyssijaksi” (ks. Brecht 1973, 365). Brechtin pyrkimyksen taustalla vaikutti edelleenkin elinvoimainen ajatus samastumisesta representaation ja toden välisen eron kätkemisenä: samastuminen siis rohkaisee yleisöä jakamaan henkilöhahmojen kokemukset ja tunteet, jolloin ideologisesti latautuneet teot näyttäytyvät ”luonnollisina”.¹¹⁴ Tällainen kuvaus korostaa yleisön fiktiivisiin hahmoihin samastumisen tärkeyttä, mutta kuten Fiske (1989, 169) huomauttaa, se yksinkertaistaa tätä monimutkaista ilmiötä liikaa. Nykyaikaisessa teosten tai tekstien vastaanottoon liittyvässä tutkimuksessa lisäksi pyritään korostamaan yleisön aktiivisuutta, ja esimerkiksi televisionkatsojia ei enää nähdä ”avuttomina katsojina, jotka henkilöhahmot tai ohjelmat häkellyttävät näennäistodellisuudellaan niin, että he eivät kykene erottamaan toisistaan esitystä ja todellisuutta” (Fiske mt. 171). Tieteisfiktioon suomalaisen fanikulttuuriin keskittynyt Irma Hirsjärvi (2009, 59) huomioikin, että 1980-luvun lopulla syntyi niin sanottu aktiivisen yleisön paradigma, joka osaltaan on johdattanut tarkastelemaan erityisesti niitä kiinnikkeitä, jotka yhdistävät ihmiset teksteihin ja kulttuurisiin ilmiöihin itse ilmiöön keskittymisen sijaan. Palaan ”todellisen maailman” käyttäjäreaktioihin, kulttuurisiin responsseihin ja niin sanottuihin jaettuihin merkityksiin luvussa 14, kun taas tässä keskityn fiktiivisessä maailmassa olemisen ja vieraan maailman kokemisen teoreettisiin kysymyksiin samastumisen kautta.

The Scar kutsuu lukijaansa samastumaan ensisijaisesti niihin henkilöihin, joiden tietämys heitä ympäröivästä maailmasta on kaikkein puutteellisinta. Fiktiivisen maailman merkittävimmistä tapahtumista vastuulliset henkilöt – kuten Armadaa johtavat Rakastajat, Uther Doul ja Silas Fennec – välittyvät ainoastaan tai pääasiallisesti Bellisin ja lyhyissä katkelmissa esimerkiksi Tanner Sackin orientoivista näkökulmista. *Mass Effect 3*:ssa pelattava hahmo Shepard on vastaavalla tavalla tapahtumien keskipisteessä, mutta hänenkin keskeinen motivaattorinsa on reagoiminen muiden toimintaan, kuten The Reapersin hyökkäykseen tai Cerberus-organisaatiota johtavan The Illusive Maniksi kutsutun hahmon salaperäisen päämäärän edistämiseen. Pohdin seuraavaksi sitä, millaisilla keinoilla vaikutelma ”jonkun toisen” järjestävästä näkökulmasta voi syntyä. Edellä luvuissa 7 ja 8 tarkastelin sitä, kuinka erilaiset subjektiiviset maailmat hahmottuvat käyttäjälle, ja esittelin lyhyesti Palmerin käsitteen jatkuvan tietoisuuden kehys. Sen avulla käyttäjä konstruoi henkilön koko mielen toiminnassa ja kykenee hahmottamaan kokonaiskuvan tietyn henkilön subjektiivisesti kokemasta maailmasta (Palmer 2004, 183–184). Tätä aspektuaalista kokonaisuutta Palmer kutsuu termillä upotettu kertomus, ja itse olen viitannut siihen sisäkkäismaailman nimellä korostaakseni maailmojen muodostamaa verkostoa.

¹¹⁴ On hyvä huomioida, että Brechtin näkemyksissä samastumisen vaaroista mitä ilmeisimmin heijastuvat 1920- ja 1930-luvuilla Euroopassa nousseet ääriliikkeet, joiden agendoihin samastuttiin myös Suomessa.

Syvennyn ensin tarkemmin jatkuvan tietoisuuden kehyksen taustaoletuksiin ja toimintatapaan, joita jonkin verran jo luvussa 8 esittelin. Palmerin käsite ei nimittäin tavoita täydellisesti Miévilin toistuvasti käyttämää kaunokirjallista tekniikkaa, johon viittasin edellä ”The Tain” -novellin yhteydessä. Tekniikka on jälleen Emmottin sanoin käyttäjän ”sokeutta” korostava: tekstissä esitetään jonkun lukijalle täysin tuntemattoman henkilön tai olennon tajuntaa, usein jopa ensimmäisessä persoonassa. Mielestäni on tärkeää pohtia sitä, kuinka jatkuvan tietoisuuden kehys suhteutuu tällaisiin katkelmiin, joita lukiessaan lukija ei tiedä, kenen tajunnasta niissä on kyse – varsinkin kun nämä katkelmat ovat erittäin olennaista *The Scarin* dynamiikan kannalta. Niin *The Scarin* dynamiikka kuin jännitekin perustuvat paljolti sille, että Bellis tai sen enempää lukijakaan eivät tiedä, mitkä Fennecin tai Doulin todelliset tavoitteet, motiivit ja halut ovat. Konventionaalinen ratkaisu tällaisen vaikutelman synnyttämiseksi olisi se, että lukijalle ei yksinkertaisesti annettaisi minkäänlaista suoraa pääsyä näiden henkilön tajuntaan (tai sisäkkäismaailmaan), ainakaan ennen heidän salaisuuksiensa paljastumista. Suhteessa heihin fokalisaatio olisi siis koko teoksen ajan ulkoista. Näin romaanissa tapahtuukin Doulin kohdalla, mutta jo puolivälissä romaania on kohtuullisen pitkä luku, jossa kuvataan Fenneciä toteuttamassa Bellisiltä (ja lukijalta) salattua suunnitelmaa gengrisläisiltä varastamansa maagisen esineen voimien turvin. Lukija voi luvun ensimmäisen kerran lukiessaan vain aavistella, kenestä katkelmassa voisi olla kyse – onhan Armada jatkuvien juonittelujen ja outojen maagisten tapahtumien paikka:

And as the man wriggled his tongue in the stone throat, something kissed him back.

He had expected it – hoped for it, relied on it. But still it came with a jolt of nausea and shock. A little flickering something tonguing his own tongue. Cold and wet and unpleasantly organic, as if a fat maggot lurked at the statue’s core. [...]

He was not invisible, nor did he pass into another plane. Instead he moved to the wall and watched its texture, looked at its scale anew, saw the dust motes close up so that they filled his view; then he slithered beneath them, hidden away, and the patrol passed away without noticing him. (S, 242–243.)

Tällaisten katkelmien kohdalla lukija pystyy yhdistämään irralliset tajuntojen ”palaset” vasta jälkikäteen. Yhtäältä tämä osoittaa jatkuvan tietoisuuden kehyksen toimivuuden: ilman sen kaltaista kognitiivista prosessia minkäänlaisen yhtenäisemmän tulkinnan tekeminen Miévilin teoksesta olisi hyvin hankalaa, ellei jopa mahdotonta. Kuitenkin tällainen ”jälkikäteinen tajunnanmäärittäminen” on ongelmallinen kehykselle ja etenkin sen aktuaalisten mielten toimintaan pohjaaville taustaoletuksille. Yksi Palmerin vahvimista väitteistä lukijan konstruoimien upotettujen kertomusten yhteydessä nimittäin on se, että lukijan kohtaaminen fiktiivisten henkilöhahmojen kanssa muistuttaa paljolti tutustumista todellisiin ihmisiin (ks. esim. Palmer 2004, 11). Jatkuvan tietoisuuden kehyksen toiminta seurailee Palmerin (mt. 176) mukaan arkipäiväisen tutustumisen

kaavaa: ensin henkilöhahmon kehys perustetaan silloin, kun heidät ”tavataan” tai heistä kuullaan ensimmäisen kerran. Sen jälkeen sitä täytetään sitä mukaa, kun teksti antaa tarkempaa tietoa kyseisestä henkilöstä. Sitten lukija tekee henkilöstä alustavia hypoteeseja, joita hän muokkaa lisätietojen mukaan ja niin edelleen. Jatkuvan tietoisuuden kehysten mukaan lukijan strategia on siis kuin pisteiden yhdistämistä viivoin: lukija kokoaa tekstistä kaikki erilliset viittaukset tiettyyn nimeen ja konstruoi yhtenäisen tajunnan, upotetun kertomuksen, joka jatkuu henkilön mainintojen välisten aukkojen yli.

Kaiken kaikkiaan Bellisin jatkuvan tietoisuuden rakentaminen, hänen näkemisensä yhtenäisenä henkilöhahmona, on yksi *The Scaria* kokonaisuutena järjestävistä keinoista. Kuten luvussa 8 esitin, niin sanottuun tosielämän kokemukseen tämä prosessi viittaa siinä mielessä, että se luo mielikuvan lineaarisesta kulusta, jollaisen kokijaksi todellinen ihminen aikaan ja tilaan sijoittuneena ruumiina mielletään. Toisaalta fiktiivisen mielen tapa aavistaa ennalta välittämisenä akti – eli aktuaalinen lukukokemus – purkaa käsitystä fiktiivisestä mielestä tai fiktiivisestä maailmasta pohjimmiltaan todellisen kaltaisena. Tällä tarkoitan sitä, että ne ovat tietoisesti lukemista varten sommiteltuja. Palmerin jatkuvan tietoisuuden kehys ei sellaisenaan annakaan riittäviä välineitä henkilöhahmojen ja heidän mielensä fiktiivisten esitystapojen tarkasteluun. Miévilien romaanien henkilöiden mielet ovat hyvä esimerkki siitä, kuinka fiktiiviset henkilöhahmot sommittelevat kokemustaan kielellisesti, kerronnallisesti ja myös taiteellisen motivaation kautta (vrt. Mäkelä 2011, 45). Erityisen konkreettisesti tämä näkyy juuri romaanien rakenteessa: *Perdido Street Station* esimerkiksi alkaa Yagharekin ensimmäisessä persoonassa kertomalla osiolla. Ensimmäiset neljä sivua luettuaan lukijalla ei vielä ole mitään käsitystä siitä, kuka minäkertoja on tai millainen olento hän on: saamme toki tietää muun muassa sen, että saapujalla on yllään viitta, että hän tulee New Crobuzoniin ensimmäisen kerran ja että häntä kuljettava lautturi tuntuu jostain syystä pelkäävän häntä. Lisäksi minäkertoja tekee toistuvia, mutta tässä vaiheessa hyvin hämäräksi jääviä viittauksia kaupungin näkemiseen ylhäältä päin, kuin lentäen: ”*I wonder how this looks from above, no chance for the city to hide then, if you came at it on the wind [...] I could ride the updrafts that the chimneys vent, sail high over the proud towers.*” (PSS, 2.)

Parikymmentä sivua myöhemmin kerrotaan, kuinka Isaac saa vieraakseen likaiseen viittaan pukeutuneen garudan, joka vielä kymmentä sivua myöhemmin esittäytyy Yagharekiksi. Lopullinen varmuus siitä, että alun kertoja tosiaan oli Yagharek, syntyy vasta sivulla 50, seuraavan minämuotoisen osion alkaessa: ”*I cried out to him, this boy of my own kind, in the desert tongue...*” (PSS, 50). Onkin aiheellista kysyä, missä arkipäiväisessä elämäntilanteessamme koemme ensin

jonkun kertovan kokemuksistaan ja vasta myöhemmin saamme, mahdollisesti pitkällisenkin selvittelyn jälkeen, tietää kuka meille oikeastaan kertoi tai millainen olento hän ylipäänsä on. Samaa voi pohtia myös *The Scarin* Fennecin salaperäisistä puuhista kertovien lukujen kohdalla, vaikkakin niiden kaltaiset kuvaukset voisi osittain sijoittaa sellaisiin tosielämän kokemuksiin kuten jonkun tuntemattoman henkilön puuhien tarkkailuun ja arvailuun samalla siitä, mitä henkilöllä mahtaa olla mielessään.¹¹⁵ Tosielämässä emme kuitenkaan pääse niin ”syvälle”, että saisimme tietää tuntemattoman miehen tuntemukset siitä, kuinka jokin ”kylmä ja märkä ja epämiellyttävän orgaaninen” olio suutelee takaisin oudon patsaan sisältä tai kuinka mies suhtautuisi tähän ”pahoinvoinnin ja järkytyksen” tuntein. Vielä mahdollisempaa olisi eläytyä tuntemattoman fantastiseen kokemukseen seinän pintakuvion alle piiloutumisesta. Tätä pienempiä esimerkkejä Miévilin teoksissa on loputtomasti. Eivätkö kaikki sellaiset kohdat, joissa lukija ensin lukee osan henkilöhahmon subjektiivisesta näkökulmasta tehtyä ja koettua maailmaa ja vasta sen jälkeen pystyy määrittämään, kenestä katkelmassa oli kyse, kuvaa tätä samaa ilmiötä? Läpeensä kirjallisia mieliä ei siis tule rinnastaa yksiselitteisesti todellisen elämän arkipäiväisiin prosesseihin vaan nähdä ne nimenomaan fiktiivisille teoksille ominaisina esitystapoina, joita usein tietoisesti käytetään tiettyjen vaikutelmien synnyttämiseen. *The Scarissa* Fennecin (ja toisaalta myös häntä vainoavien gengrisläisten) salaperäisten näkökulmien esittäminen ei palvelekaan haluamme rakentaa todellisen kaltaisia tajuntoja vaan pikemminkin jännityksen ja mysteerin syntyä.

Digitaalisissa roolipeleissä käyttäjän kokemus Shepardin kaltaisesta hahmosta niin sanottuna kokonaisena henkilönä rakentuu monenlaisin eri keinoin, joista osan mahdollistaa ainoastaan digitaalisten pelien mediumi, osan pelkästään roolipeligenre. Keskeisin näistä keinoista on hahmon kehittäminen, sillä kuten luvussa 8 totesin, roolipelikokemukselle olennaista on sen keskittyminen pelattavaan hahmoon. *Runequest*-roolipelien suunnittelijoiden sanoinhan roolipeli on ”hahmon kehityspeli, joka simuloi henkilökohtaisen kehityksen prosessia, jota yleisesti kutsutaan elämäksi” (Perrin et al. 1980, 3). Ajatus toistuu myös Klastrupin esityksessä siitä, että käyttäjät simuloivat elävänsä tietyssä maailmassa hahmonsä kautta. *Mass Effect 3*:ssa pelattavaa hahmoa kehitetään erityisesti erilaisissa taisteluun liittyvissä taidoissa, jotka riippuvat siitä, minkä hahmoluokan¹¹⁶ pelaaja alussa hahmolleen valitsee. Luokkakohtaisten seitsemän taidon lisäksi Shepardin tovereilta

115 Palmer pohtii myös toisten ihmisten toiminnan ymmärtämiseen käytettäviä prosesseja. Hän esittääkin, että lukija voi dekodata (*decoding*) tekolauseita henkilöhahmojen tajuntaa kuvaaviin lauseisiin samaan tapaan kuin tosielämässä voimme hahmottaa toisten ajatuksia heidän käytöksensä pohjalta. Henkilön mentaalista toimintaa voidaan siis kuvata muutoinkin kuin suoran tajunnankuvauksen ja erilaisten puhekategorioiden kautta. (Palmer 2004, 177.)

116 Hahmoluokkia on kuusi, ja ne ovat olleet käytössä myös trilogian kahdessa aiemmassa osassa. Ne ovat sotilas (*soldier*), teknikko (*engineer*), mestari (*adept*), soluttautuja (*infiltrator*), edelläkävijä (*vanguard*) ja suojaaja (*sentinel*).

voi ”oppia” erilaisia taitoja sekä hahmon kuntoa (*fitness*) voi kehittää, minkä tuloksena hahmo saa enemmän kestävyyttä (ja näkyvämmät lihakset). Kunnon ja taitojen ohella hahmon kestävyyteen taisteluissa vaikuttavat kulloinkin valitut varusteet ja aseet. Hahmon kehittäminen tapahtuu roolipeleille tyypillisesti kartuttamalla kokemuspisteitä erilaisten tehtävien myötä, ja kun niitä kertyy tarpeeksi, ne muodostavat tasonnostopisteitä (*level up points*), joilla hahmonsa kyvykkyyttä eri taidoissa voi nostaa seuraavalle tasolle. Tasonnostopisteiden käyttämisen myötä hahmon kokonaistaso nousee (ks. kuva 17). Pelattavan hahmon lisäksi pelaaja voi (kampanjatilasta riippuen) kehittää samaan tapaan myös Shepardin taisteluryhmän (*squad*) jäsenten taitoja.



Kuva 17. *Mass Effect 3*:n hahmonkehitysnäkymä Teknikko-luokassa. Valitun ryhmän jäsenet näkyvät vasemmassa alalaidassa, Shepardin ”mainebarometri” niiden yläpuolella. Barometrissa siipi edustaa esikuvallisia valintoja, tähti kapinallisia. Lähde: masseffect.wikia.com.

Valtaosasta erilaisia roolipelejä tuttujen hahmoluokkien, taitojen ja tasojen ohella pelaaja kasvattaa Shepardin mainetta tekemällä joko ”kapinallisia” (*renegade*) tai ”esikuvallisia” (*paragon*) valintoja keskusteluissa ja erilaisissa tilanteissa. Nämä kaiken kaikkiaan määrittelevät pelattavan hahmon ”moraalin” ja sen, kuinka *Mass Effect 3*:n ei-pelattavat hahmot suhtautuvat tähän, sillä abstraktimman maineen ohella myös Shepardin ulkonäkö muuttuu esimerkiksi tuimemmaksi ja arpisemmaksi kapinallisten valintojen myötä. Kertyessään Shepardin mainepisteet lisäksi vaikuttavat siihen, millaisia sääntöpohjaisia valintoja pelattavalle hahmolle kullakin pelikerralla avautuu. Yksi mieleenpainuvimmista kohdista, johon pelaajan kerryttämät mainepisteet ja valinnat suoraan vaikuttavat, on tilanne, jossa Shepard parhaassa tapauksessa kykenee ratkaisemaan Quarian-rodun ja näiden alun perin avukseen luomien synteettisten gethien välisen konfliktin. Jos

pelaaja ei ole tehnyt tarpeeksi esikuvallisia valintoja, hän voi ainoastaan valita jommankumman rodun tuhon väliltä, eikä mahdollisuutta rauhan neuvottelemiseen edes avaudu.

Nämä kaikki roolipelihahmon kehittämiseen ja rakentamiseen liittyvät ominaisuudet ja keinot pätevät periaatteessa laajemminkin pelien kontekstissa, jolloin ”henkilöhahmo” voidaan Järvisen (2008, 122) yleistyksen mukaan nähdä elementtinä, joka toimii pelaajan huomion keskipisteenä tai fokuusijana sekä tarjoaa lähteen niin samastumiselle kuin omistamisellekin. Tällainen yleistys ei kuitenkaan tavoita roolipelihahmojen erityispiirteitä, jotka liittyvät edellisessä luvussa käsittelemääni hahmon tapaan olla yhtä aikaa pelaajan väline eri tarkoituksia varten ja oma itsenäinen ”kokonaisuutensa”. Hahmon kasvutarinaa muistuttavan kehittämisen ohella keskeinen tekijä Shepardin muodostumisessa ”kokonaiseksi henkilöksi” on pelin alussa hahmon historiaan liittyvien valintojen tekeminen – ellei pelaaja lataa kolmannen pelin alkuun trilogian kahden aiemman osan aikana pelaamaansa hahmoa, jolloin hahmon historia on ikään kuin ”valmiina”. Ensimmäiseksi pelaaja valitsee hahmolleen sukupuolen¹¹⁷ ja etunimen, minkä jälkeen hahmonsa ulkonäköä voi muokata aina silmien ja hiusten väristä kaulan paksuuteen ja leuan muotoon asti. Sen jälkeen pelaaja tekee hahmonsa ”psykologiseen profiliin” (ks. kuva 18) liittyvät valinnat.



Kuva 18. Psykologinen profiili *Mass Effect 3*:n hahmonluomisnäkylässä.
Lähde: masseffect.wikia.com.

¹¹⁷ En tässä tutkielmassa perehdy tämän syvällisemmin sukupuolten esittämiseen *Mass Effect 3*:ssa, mutta keskeistä on kuitenkin sen huomioiminen, että sukupuolen valitseminen ei vaikuta Shepardin kykyihin tai ominaisuuksiin (naishahmot eivät esimerkiksi ole ”heikompia”) eikä romansseja lukuun ottamatta siihen, kuinka ei-pelattavat hahmot suhtautuvat Shepardiin (naishahmon kyvykkyyttä sotilaana ei kyseenalaisteta). Pelattava hahmo voi myös aloittaa parisuhteen samaa sukupuolta olevan hahmon kanssa – valinta, johon ei pelin maailmassa kiinnitetä sen enempää huomiota kuin heterosuhteeseenkaan.

Pelaaja määrittelee, onko hänen hahmonsa vanhempiensa jalanjalkia sotilasuralla seuraava tottunut avaruusmatkaaja, Maapallon pintaa peittävien megatropolisien kaduilla kasvanut orpo vai Mindoirin siirtokunnassa varttunut uudisasukas, jonka perhe on saanut surmansa orjakauppiaiden hyökkäyksessä. Lisäksi on valittava, leimaako Shepardin sotilasuraa ainoan selviytyjän, sotasankarin vai armottoman sotilaan imago. Nämä kaksi valintakohtaa ovat täsmälleen samat jokaisessa *Mass Effect* -trilogian pelissä, mikäli pelaaja ei tuo tallennettua hahmoaan toiseen tai kolmanteen osaan, ja niistä syntyy yhdeksän erilaista kombinaatiota. Kolmannessa osassa pelaajan on lisäksi valittava, mikä kokemus kuvaa parhaiten Shepardin merkittävintä menetystä taistelussa: onko hän menettänyt useita tovereitaan, luutnantti Kaidan Alenkon vai vääpeli Ashley Williamsin, sillä sarjan ensimmäisessä osassa pelaaja menettää jommankumman. Kahden jälkimmäisen vaihtoehdon valitsemisella on keskeinen merkitys Shepardin ja henkiinjääneen toverin väliselle suhteelle, kuten sitä psykologisessa profiilissakin kuvataan: ”Yhteinen kokemus Alenkon menettämisestä loi vahvan siteen Shepardin ja Williamsin välille, vaikkakin tapauksella on ollut pitkäaikainen psykologinen vaikutus”.¹¹⁸ Kaiken kaikkiaan nämä tarinanpätkät ovat enemmän tai vähemmän stereotyyppisiä ja tuttuja niin populaarista tieteisfiktiosta kuin supersankarigenrestäkin. Toisin kuin vaikkapa *The Scarissa*, päähenkilön mieltä ei voida digitaalisessa roolipelissä loputtomiin kertoa ja selittää,¹¹⁹ eivätkä tällaiset tarinat voi siksi olla liian yksityiskohtaisia. Toisaalta stereotyyppisyys liittyy myös siihen yksinkertaiseen kaavaan, jolla Aarsethin (1997, 100) mukaan jo varhaiset tekstiseikkailut luotiin: mitä stereotyyppisempiä ja populaarifiktiosta tutumpia pelien taustatarinat olivat, sitä parempi, sillä silloin pelaajat tarvitsivat vähemmän perehdytystä.

Miksi näin yksityiskohtainen hahmon luominen ja kehittäminen sitten on merkityksellinen roolipelikokemukselle ja tämän osion aiheelle, aspektuaalisuudelle? Edellä *Mass Effect 3*:sta kerrottu kuvaa hyvin sitä, kuinka roolipelihahmot asettuvat Gardin määrittelemien avatarien ja aktorien välille: toisin kuin avatareilla, Shepardilla on omanlaisensa tarina, kykynsä, ulkonäkönsä ja luonteenpiirteensä, ja toisin kuin aktorien kohdalla, kaikkiin näihin pelaaja voi (tietyissä mekaniikan mahdollistamissa rajoissa) vaikuttaa. Hahmon kehittyminen ja kehittäminen ovat olennaisia roolipelikokemukselle etenkin siksi, että ne luovat (taustatarinan ohella) mielikuvan henkilöstä, jolla on nykyhetken lisäksi menneisyys ja tulevaisuus. Näin ollen roolipelihahmo on, samaan tapaan kuin edellä tässä tutkielmassa kahtalaisuuden kannalta käsitellyt fiktiiviset maailmat (ja valtaosa kaunokirjallisista henkilöahmoista), yhtä aikaa konkreettinen, audiovisuaalisesti

118 Tämä kolmanteen osaan tuotu valintavaihtoehto ”pitkäjänteinen psykologinen vaikutuksineen” liittyy pelisarjassa rakennettaviin romansseihin, sillä Ashley Williams ja Kaidan Alenko ovat sarjan ensimmäisessä osassa selkeimmin Shepardin ”vieteltävissä”, ja romanssia voi kolmannessa osassa jatkaa.

119 Tässä yhteydessä on toisaalta hyvä huomioda, että monille JPRG-peleille monimutkaiset henkilötarinat ja niiden ”puominen” on hyvin tyypillistä, kuten edellisten osioiden *Final Fantasy VII*:n käsittelyistäkin varmasti kävi ilmi.

esitetty ilmiö että käyttäjän kuvitteleva henkilö, joka kantaa mukanaan aiempia kokemuksiaan sekä eteenpäin suuntautuvaa potentiaaliaan ja tavoitteitaan. Huomionarvoista on se, että toisin kuin esimerkiksi kaunokirjallisuuden kohdalla, nämä kaksi hahmon ”puolta” ovat suorassa vuorovaikutuksessa keskenään: se, millaiseksi käyttäjä kuvittelee pelattavan hahmonsa, vaikuttaa suoraan sääntöpohjaisten valintojen kautta siihen, kuinka ruudulla näkyvä, ”konkreettinen” Shepard toimii. Näin ollen hyvä huomioda myös se, että stereotyyppisistä ja kaavamaisista lähtökohdista huolimatta pelaajan on mahdollista tehdä hahmosta persoonallinen, ikään kuin omanlaisensa. Näin ollen roolipelattavissa hahmoissa on hyvä jättää enemmän tilaa käyttäjän mielikuvitukselle.

”Kuviteltu puoli” vaikuttaa käyttäjän kokemukseen Shepardista kokonaisena henkilönä, sillä sen ja pelin mekaniikan vuorovaikutuksessa hän rakentaa hahmoaan niin ruudulla kuin mentaalisena mallina. Toisin sanottuna hän enemmän tai vähemmän luo Shepardin ”mielen”: sen, millainen Shepardin malli häntä ympäröivästä fiktiivisestä maailmasta on. Tämä prosessi luo pohjan käyttäjän mahdollisuudelle tulla kutsutuksi Shepardin positioon – tämän rooliin – ja näin ollen mahdollistaa käyttäjän keinot ymmärtää pelin maailma ja tapahtumat paitsi suhteessa sääntöpohjaisiin tavoitteisiin, myös lineaarisena jatkumona maailmassa toimivan, kokevan ruumiin ja sen havaintokulman kautta. Tällainen Palmerin upotetuksi kertomukseksi kutsuma aspektuaalinen kokonaisuus muodostaa pohjan käyttäjän keinoille eläytyä fiktiiviseen maailmaan sellaisena, kuin roolipelattu hahmo sen pelaajan mielikuvituksen mukaan kokee. Tässä yhteydessä on huomioitava se, että kuten Cohen toteaa samastumisesta, se ei ole ”asenne, tunne tai havainto vaan pikemminkin prosessi, joka koostuu käyttäjän oman itsen tiedostamisen vähenemisestä ja sen väliaikaisesta korvautumisesta voimistuneilla emotionaalisilla ja kognitiivisilla yhteyksillä tiettyyn henkilöön” (Cohen 2001, 251). Ilmiön prosessuaalisuuden lisäksi haluan korostaa nimenomaan kokemusta siksi, että myös muissa kuin roolipeleissä pelaajan on mahdollista omaksua tietty perspektiivi tai esimerkiksi tuntea sympatiaa pelattavaa hahmoaan kohtaan. ”Maailmassa olemisen” tunteelle tämä aspektuaalinen kokonaisuus on kuitenkin elintärkeä, ja seuraavaksi tarkastelen sitä, miten se dynaamisessa käyttöprosessissa rakentuu.

12.2 ”Millaista on” olla fiktiivisessä maailmassa

Käyttäjän ja fiktiivisen henkilön välistä suhdetta ja ”maailmassa olemista” pohdittaessa on tärkeää eritellä sitä, tunteeko käyttäjä tietyn henkilöhahmon kanssa, tätä kohtaan vai jotakin henkilöhahmosta kokonaan erillistä. Jälkimmäisellä vaihtoehdolla tarkoitan sitä, että fiktiiviset teokset usein herättävät käyttäjässään myös samastuttavista henkilöistä riippumattomia tunteita,

jotka vaikuttavat käyttäjän kokemukseen. Havainnollinen esimerkki tästä on vaikkapa tilanne, jossa käyttäjä aavistaa (tai suoraan tietää tai näkee) jonkin henkilöhahmoa vaanivan uhan, josta hahmo itse on täysin tietämätön. Toisaalta tilanne saattaa herättää käyttäjässä myös tunteita henkilöhahmoa kohtaan, kuten pelkoa sen puolesta, mitä hahmolle tapahtuu. Huomionarvoista on se, että tällaiset hetket siirtävät käyttäjän selkeästi katsojan tai tarkkailijan (*observer*) rooliin. *Mass Effect 3*:n kaltaisten digitaalisten roolipelien pelaamiskokemukselle keskeistä on kuitenkin se, että henkilöhahmoa kohtaan tunteminen ja tämän kanssa kokeminen vaihtelevat. Edellä käsittelin pelin käyttäjän ambivalenttia suhdetta pelattavaan hahmoonsa: pelin aikana pelaaja ajoittain ”on” Shepard ja ajoittain ”ei ole”. Shepard siis sekä on käyttäjän väylä fiktiivisessä maailmassa toimimiseen että jollakin tapaa itsenäisempi henkilöhahmo kuin vaikkapa *Skyrimin* pelattava hahmo Dragonborn. Toisaalta hän on myös vähemmän kokonainen hahmo kuin edellisessä osassa käsitellyn *Final Fantasy VII*:n Cloud. Silloin kun pelaaja kokee Shepardin ”kanssa”, hän ikään kuin sijoittuu Shepardin positioon samaan tapaan kuin *The Scarin* kaltaisen kaunokirjallisen teoksen lukija sijoittuu Bellisin positioon. Tässä luvussa tarkastelen sitä, onko fiktiivisen teoksen käyttäjän emotionaalinen osallisuus suhteessa henkilöhahmoihin tarkkailijan, ”eräänlaisen äänivallattoman jäsenen” (vrt. Pavel 1986, 85), kaltainen rooli vai jonkinlainen syvemmän samastumisen muoto.

Filosofi Martha C. Nussbaum (2010, 36) on osuvasti määritellyt empatian kyvyksi ”positionaaliseen ajatteluun”, jolla hän tarkoittaa taitoa nähdä maailma jonkun toisen olennon näkökulmasta. Kirjallisuuden lukemista onkin muun muassa Nussbaumin itsensä osalta käsitelty juuri empatiakyvyn kehittämisenä, sillä Nussbaumin näkemyksen mukaan tunteet ovat arviointeja nykyisestä tilanteestamme suhteessa ihmisen menestykseen. Empatian kaltaiset rakentavat tunteet nähdäänkin Nussbaumin käsittelyssä keinona esimerkiksi demokraattisemman yhteiskunnan kehittämiseen. On kiinnostavaa, että kaunokirjallisuus usein nähdään Nussbaumin tapaan empaattisten tunteiden harjoitteluun sopivana ”turvallisena laboratoriona”, kun taas digitaalisia pelejä pidetään vastaavanlaisena turvallisena ympäristönä väkivaltaisen käyttäytymisen toteuttamiseen, kuten vaikkapa massiivisten ketjukolarien ajamiseen (vrt. esim. Juul 2005, 193). Tämän tutkielman kannalta on kuitenkin olennaisempaa huomioda se, että empatian avulla käyttäjän voidaan siis nähdä ajattelevan itsensä ja siten eläytyvän esimerkiksi *The Scarin* Bellisin positioon. Eläytymisellä en tässä tarkoita sitä, että käyttäjä ”unohtaisi itsensä” vaan empatia tulee pikemminkin nähdä käyttäjän kykynä kuvitella, miltä hänestä itsestään tuntuisi, jos hän olisi Bellis. Toisin kuin sympathy, empatia ei siis ole myötätuntoa: käyttäjä ei siis koe vaikkapa ilon, surun tai pelon tunteita henkilöhahmoa kohtaan tai tämän **puolesta**, vaan paremminkin jakaa tunteet hahmon

kanssa (vrt. Cohen 2001, 256). Tältä kannalta empatia on yksi käsittelemäni samastumisen osa-alueista, ja myös yksi tiettyyn aspektuaaliseen sisäkkäismaailmaan asettumisen keinoista.

Fiktiivisen henkilön kokemukseen eläytymisen erittelyyn – eli siihen, ”millaista on” olla vaikkapa Bellis Armadalla tai komentaja Shepard jollakin kaukaisella planeetalla – on viime vuosina kognitiivisen narratologian piirissä käytetty kiistanalaista kvalian (*qualia*) termiä. Lyhyesti sanottuna se tarkoittaa kokemuksiin liittyviä aistittuja tai fenomenologisia piirteitä, joihin lukeutuvat esimerkiksi kivun tunteminen, äänen kuuleminen tai värin näkeminen (ks. esim. Palmer 2004, 97). Etenkin kirjallisuuden kannalta kiinnostavaa on se, että nämä kaikki esimerkit ovat ei-verbaalisia. Digitaalisissa peleissä käyttäjän ja pelattavan hahmon ”fenomenologinen yhteys” onkin tietyllä tavalla suurempi, sillä käyttäjä konkreettisesti kuulee pelin fiktiiviseen maailmaan kuuluvat äänet ja näkee sen värit. Kivun tunteminen pelattavan hahmon kanssa ei tietenkään ole vastaavalla tavalla suoraa, mutta esimerkiksi intensiivisen taistelun aikana nousevan adrenaliinitason voidaan nähdä vahvistavan pelaajan ja pelattavan hahmon välistä yhteyttä. Keskustelu kvaliasta on lähtenyt liikkeelle filosofi Thomas Nagelin vuonna 1974 kirjoittamasta kuuluisasta artikkelista ”What Is It Like to Be a Bat?”. Nagelin mukaan emme voi koskaan tietää, ”millaista on” olla lepakko. Voimme kyllä kuvitella, millaista meille olisi omistaa siipien kaltainen ihokudos sormien välissä tai millaista olisi viettää päiväsaika nukkuen ja roikkuen pää alaspäin vintillä. Tämä ei kuitenkaan tuo meitä yhtään lähemmäksi sitä, miltä lepakosta tuntuu olla lepakko. (Nagel mt. 439.) Lopulta emme voi myöskään koskaan tietää, ”millaista on” olla joku toinen ihminen. Kvalian yksilöllinen luonne, tapa jolla yksilö tietty kokee esimerkiksi kivun, kuulee äänet tai näkee värit, on toisille mahdotonta saavuttaa tai kokea täydellisesti.

Herman (2007, 256) käyttää kvalian käsitettä yhtenä periaatteena, jonka mukaan käyttäjä voi ”järjestää tekstuaalista aineistoa tajuntojen kannalta relevantteihin kategorioihin”. Hän pohtii lisäksi sitä, onko kaunokirjallisten kertomusten kenties mahdollista saada rakenteensa ja dynamiikkansa avulla lukijansa tuntemaan, ”millaista on” olla joku toinen. Kuten luvussa 6 jo mainitsin, myös Fludernikin (1996, 12) mukaan kertomuksen ytimessä on kokemuksellisuus, kerrottujen tilanteiden

ja tapahtumien vaikutus kokevaan tajuntaan.¹²⁰ Tässä mielessä *The Scar* ei ole kertomus siksi, että se kuvaa kehittyvää tapahtumaketjua tietynlaisessa fiktiivisessä maailmassa vaan siksi, että se kuvaa sitä, millaista muiden muassa Bellisille on elää nämä tapahtumat inhimillisenä kokijana. Herman (mt. 257) esittää vielä tätä radikaalimpana väitteensä sen, että ihmiselle ei ole edes mahdollista tavoittaa kokemuksensa tunnettua luonnetta ilman kertomuksen muotoa. Tässä Herman tarjoaa omanlaistaan vastausta Nagelin (1974, 448) kysymykseen: ”Onko mitään järkeä [...] kysyä millaisia kokemukseni *todella* ovat, ja asettaa se vastakkain sen kanssa, millaisina kokemukseni näyttäytyvät minulle?” Hermanin ajatuksen mukaan voitaisiin siis tulkita, että Bellis pystyy tavoittamaan omien kokemustensa eletyn luonteen ainoastaan ”prosessoimalla” ne kertomuksen muotoon, eli tässä tapauksessa kirjoittamalla niistä niiden jo tapahtunutta päiväkirja-kirjeeseensä. Seuraavassa katkelmassa Bellis katsoo omia kokemuksiaan taaksepäin aivan romaanin lopussa ja koettaa merkityksellistää ja hahmottaa itselleen suhdettaan Douliin. Katkelmassa toistuvat niin tiedon, tietämättömyyden, uskon, toivomisen kuin epäluulonkin ilmaukset, jotka Bellis koettaa suhteuttaa toisiinsa yrittäessään rakentaa kokonaisvaltaista tulkintaa kaikista niistä toistuneista kerroista, joihin hän kävi keskusteluja Doulin kanssa:

I think of **all the times** that Doul **told me** things, and hinted to me, **letting me know** where we would go, what we would do. **Knowing that I knew** Silas Fennec, Simon Fench, **knowing that I** would spread the word to him. Angry only when I spread the *wrong* sedition.

Spending time with me, and bringing me close. I came close. Using me as a conduit.

I am agog with how much **he knew**, and watched. **I wish I could know** when it started – whether I was used for many, many months, or only in the final days. **I do not know** how much of what Doul does is strategy, and how is recoil. Certainly **he has known** far, far more than **I had thought**. I am left **uncertain** of how much I was used. (S, 572–573.)

Yksi tuoreimmista kertomuksen määritelmistä onkin sen nimeäminen ”perustavanlaatuisiksi inhimilliseksi strategiaksi, jonka avulla pyritään hallitsemaan aikaa, prosessia ja muutosta” (Herman, Jahn & Ryan 2005, ix). Toisin sanottuna kysymys on, niin kertojan kuin lukijankin kannalta, **selviytymisstrategiasta** (Tammi 2009, 146). Yhtäältä kognitiotieteisiin pohjaavat narratologit osuvat varmasti oikeaan väittäessään Jerome Brunerin (ks. esim. 1991) johdolla,¹²¹ että kokemuksen tarinallistaminen on olennainen kognitiivinen toiminto silloin, kun haluamme

120 Tästä syystä Fludernik (1996, 346–347) on myös esittänyt, että fokalisaation käsitteleminen on lähinnä ”hienosäätöä” ja että koko käsitteestä voisi oikeastaan luopua. Tietty kerronnallinen tilanne ja teoksen tarjoama tulkinnallinen kehys määrittävät teoksen näkökulmalliset piirteet. Fludernikin omasta typologiasta löytyykin vain kaksi Genetten fokalisaatiomallista tuttua parametria, joista ensimmäinen käsittelee näkökulman joko ulkoiseksi tai sisäiseksi (eli joko objektiiviseksi tai ”kokemukselliseksi” fokalisaatioksi). Toinen parametri käsittelee pääsyä sisäiseen: se on liukuva skaala, joka vaihtelee olemattomasta täydelliseen pääsyyn toisen tajuntaan. Vasta kun lukija on Fludernikin mukaan päätenyt tiettyyn makrokehykseen, tämä voi edetä pohtimaan sitä, kuinka yksityiskohtia käsitellään kertovassa diskurssissa. Hän ei kuitenkaan tarjoa välineitä siihen, kuinka tämä tiettyyn makrokehykseen päätyminen ja siitä eteneminen tapahtuu (vrt. Hägg 2005, 118).

121 Myös Palmer (2004, 186) on esittänyt, että ”elämämme suuntaviivat noudattavat saduista löytyviä tarinakaavioita ja eräässä mielessä olemme kaikki romaanikirjailijoita”. Mark Turner (1996, v) puolestaan toteaa: ”*Tarina* on Mielen peruserä. Suurin osa kokemuksistamme, tiedostamme ja ajattelustamme on tarinan muodossa.”

hahmottaa, ymmärtää ja arvioida kokemuksiamme. Näinhän Belliskin hyvin leimallisesti tekee yllä olevassa katkelmassa. Toisaalta kaunokirjallisuus tuo myös selkeästi esiin sen, kuinka tämä tarinallistamisen prosessi on aina avoin erehdyksille, tulkinnanvaraisuudelle ja aukoilille, mitä Tammikin (mt.) korostaa. Kaikki nämä kolme ovat erittäin olennaisia *The Scarissa*, ja selkeimmin ne näkyvät juuri Bellisin jatkuvassa pyrkimyksessä tarinallistaa toisten mieliä ja toistuvassa epäonnistumisessa tässä. Osin ne heijastuvat myös siinä, että Bellisin on hyvin vaikea *The Scarin* aikana hallita esimerkiksi elämässään tapahtuvia muutoksia tai suuntaa, johon ne kehittyvät. Hän koettaa kamppailla niitä vastaan, mutta liittoutuu tietämättään, tekemiensä väärrien tulkintojen vuoksi aivan toisenlaisia tavoitteita ajavien henkilöiden kanssa: "It is a complex chain of manipulation, what has been done to her. She cannot untangle it now. Now is not the time." (S, 561.) Bellis pystyy ainoastaan jälkikäteen refleктоimaan niitä ja miettimään, mistä oikeastaan oli kyse. Otan tähän havainnollistukseksi kolme esimerkkiä *The Scarin* alkupuolelta, keskeltä ja lopusta, joissa Bellis yrittää ymmärtää Fenneciä ja omia tunteitaan tätä kohtaan:

(1) Silas was subdued. He seemed moved by what she had told him, and she studied him and knew that he was thinking over his own story. Neither of them were self-pitying. But they had come to be here through no fault or design of their own, and they did not wish to stay. (S, 147.)

(2) I was pleased not to see him. I feel very distant from him now. I bear him no ill will: I took him something that I needed, and I hope that I gave it back to him; but that really must be the end of the matter. We are coincidental comrades, is all. (S, 255.)

(3) Bellis shook her head, astonished. This hadn't been some dramatic, romantic escapade. Fennec's theft had been planned carefully, an analysis of costs and difficulties carried out by an expert. And how much more sense this made of the grindy low. [...]

"You were doing a *feasibility study*..."

He could have sent it home. He could have hidden his papers in the message he had given Bellis, to courier for him like a fool, but then, of course, his masters would not have come to rescue him. (S, 521.)

Ensimmäisessä katkelmassa Bellis tuntee yhteyttä Fennecin kanssa: hän tulkitsee heidän kummankin olevan eksyneitä ja yksinäisiä sieluja paikassa, johon heistä kumpikaan ei ole omasta tahdostaan päätenyt. Fennecin kertomukset käynnistään muun muassa Gengrisissä näyttäytyvät romanttisina tarinoina kaukomaiden kauppamatkoista ja seikkailuista. Toisessa esimerkissä Bellis näkee suhteensa Fenneciin vain satunnaisena, kummallekin hyötyä ja lohtua tuottaneena toveruutena, mutta nyt jo lähes rasisiteena. *The Scarin* lopussa mielikuva Fennecistä on muuttunut täysin: Bellis näkee hänet kylmänä ja laskelmoivana vakoojana, jonka tavoitteena on ollut ainoastaan Gengrisin vallan murtaminen pohjoisilla merillä. Samoin muuttuu myös kuva Doulistista: aluksi hänet nähdään Bellisin sisäkkäismaailman kautta pelottavana, vaarallisena taistelijana, sitten ystävällisenä, joskin etäisenä älykkönä ja lopuksi kylmäverisenä manipuloijana: "Doul has no interest in me now. [...] Now that I have done what I was required to do, I am less than nothing to him. It is strange to find yourself a game piece." (S, 574.)

Olennaisinta yllä olevissa esimerkeissäni lieneekin se, kuinka Bellis järjestää omaa kokemustaan häntä ympäröivästä maailmasta, koettaa ymmärtää sitä ja näin jatkuvasti ”rakentaa” sisäkkäismaailmaansa, jonka lukija puolestaan konstruoi. Tätä tarkoitin edellä tässä luvussa sillä, että Bellisin mieli on lopulta se, joka kokoaa palapelin: hänen järjestävään näkökulmaansa eläytymällä lukija pystyy järjestämään *The Scarin* tekstuaalista aineistoa, joka on paikoitellen suoranaista kaaosta. Toisaalta on tärkeää huomioida, ettei tämä suinkaan tarkoita sitä, että lukija saisi luotua ”järkeä kaaokseen” minkään fiktiivisessä maailmassa aktuaalisen tapahtumasarjan tai muun vastaavan muodossa, sillä Bellisin kronologia on täynnä erehdyksiä, vääriä johtopäätöksiä ja harhaanjohtamisen tuloksia. Toisin sanottuna *The Scar* käyttää hyväkseen Bellisin sommitellusta näkökulmasta syntyviä vaikutelmia eikä niinkään esittele lukijalle jonkinlaista arkielämän tuttavaa. Erityisen konkreettiseksi tämän *The Scarissa* tekee se, että Bellisin päiväkirja-kirje muistuttaa monin tavoin historiallisen kirjeromaanin konventioita. Mäkelä (2011, 130) toteaa kirjeromaanista, että se palauttaa fiktiivisen mielen kuvauksen juurilleen eli kirjoitukseen: ”Kirjoitus ei ole pelkästään mentaalisen toiminnan heijastusta, vaan myös, usein korostetusti, sen tuottaja”.

Hermanin ajama kognitiivinen narratologia esittää, että kertomus tarjoaa käyttäjälle (tai vastaanottajalle, kuten Herman tätä kutsuu) väylän henkilöhahmojen tunteiden ja muiden kokemusten kokemiseen: eli siihen, ”millaista on” olla joku toinen jossakin fiktiivisessä maailmassa. Kirjallisuudentutkimuksen pariin tämänkaltaisen ajatus lienee juurtunut niin vahvasti etenkin siksi, että lukemattomia kertoja tutkimuskohteina käytetyt tekstit (kuten Virginia Woolfin tai James Joycen modernistiset teokset) korostavat henkilöhahmojen mentaalisia toimintoja keskeisinä aktiviteetteina ja aiheina. Herman itse tarkastelee Joycen ”The Dead” -novellia ja toteaa sen keskushenkilön mentaalista toimintaa analysoidessaan: ”Hienojakoinen tekstianalyysi voi valaista sitä, kuinka kertomukset esittävät **fiktiivisten mielten kokemuksia** hetki hetkeltä” (Herman 2007, 247). Edellä sanotussa on kaksi kohtaa, joihin erityisesti haluan kiinnittää huomiota: Ensinnäkin Hermanin oletuksena on se, että keskeinen esittävä väylä on kertomus eikä esimerkiksi teksti tai kieli, jonka kanssa käyttäjä vuorovaikuttaa ja näin esimerkiksi rakentaa käsityksensä henkilöhahmosta. Näin ollen ”heikommin kerronnalliset” esitykset siis välittäisivät heikommin myös vaikkapa tunteita. Toiseksi Hermanin käsittelyssä esimerkiksi Joycen novellin henkilöhahmon ikkunan takana avautuvaa maisemaa koskeva, verbalisoitu mielenliike (”How cool it must be outside!”) nimetään Hermanin analyysissä ”fiktiivisen mielen kokemukseksi” samaan tapaan kuin henkilöhahmon aistittuihin kokemuksiin kuuluva tunne ”lämpimistä vapisevista sormista”.

Yksinkertaisesti sanottuna: Mitä fiktiivisen mielen kokemus tarkalleen ottaen tarkoittaa, ja millaista teoreettista arvoa sen tunnistamisella on?

On tärkeää huomioda, että fenomenologinen teoria (johon Hermanin työn kaltainen fiktiivisten mielten tutkimus pohjaa) keskittyy nimenomaan tietoisiin kokemuksiin, jotka ovat siitä erikoisia, että ne nimenomaan koetaan: ne eletään tai ne suoritetaan. Muita maailmassa olevia asioita voidaan havainnoida tai niihin voidaan kiinnittää huomiota, mutta tästä huolimatta niitä ei koeta siinä mielessä, että ne eletäisiin tai suoritettaisiin.¹²² Hermanin ”kertomuksen peruselementeistä” kenties keskeisin on ajatus siitä, että kertomus välittää yksilöllisen **kokemuksen** jatkuvien muutosten vallassa olevassa tarinamaailmassa elämisestä ja korostaa muutosten vaikutusta todellisiin tai kuvitteellisiin tietoisuuksiin (Herman 2009a, 1). Samaan tapaanhan Fludernik puhuu kokemuksellisuudesta, kerrottujen tilanteiden ja tapahtumien vaikutuksesta kokevaan tajuntaan. Tästä näkökulmasta kognitiivisen narratologian painotus on tietoisissa kokemuksissa, jotka – kiinnostavaa kyllä – voidaan yhdistää ihmisen tietyllä tavalla puutteelliseen omakuvaan. Kuten Kahneman (2011, 20) kirjoittaa: ”Kun ajattelemme itseämme, samastumme [...] tietoiseen, pääättelevään itseemme, jolla on uskomuksia, joka tekee valintoja ja joka päättää siitä, mitä ajattelee ja mitä tekee”. Tämä tietoinen minä, jonka ajatukset seuraavat toisiaan enemmän tai vähemmän hyvässä järjestyksessä, ei kuitenkaan ole kaikki: tämä ei ole ainoa tapa, jolla mieli toimii, eikä missään tapauksessa edes se tavoista tyypillisin. Tältä kannalta kaunokirjallisuus voi kyllä korostaa kokevaa mieltä, mutta se tekee sen tavoilla, joka painottaa tietoista kokemusta itsestämme eikä suinkaan kuvaa sitä, ”millaista on” elää kaaoksen vallassa olevassa maailmassa.

Tässä ei sinänsä ole vielä mitään suurta ristiriitaa ”kognitiivisen vallankumouksen” kanssa – ongelmani koskee pikemminkin automaattisen, nopean tai tiedostamattoman vastaanoton ja manuaalisen, hitaan tai tietoisin käytön välistä eroa. Mäkelä (2011, 34) huomioi, että kognitiivis-narratologinen käsitys kirjallisuuden lukemisesta on kaikessa luonnollisuudessaan liian vaivattoman oloinen, ja jatkaa: ”Eikö se mitä olemme tottuneet kutsumaan kirjalliseksi tulkinnaksi ole muutakin – jotain hitaampaa – kuin ajallis-paikallista asettumista uuteen tilanteeseen tai johtopäätösten tekemistä kanssaihminen käytöksestä (niin outoa kuin sekin voi olla)?” Kaunokirjallisen teoksen fiktiivinen mieli kutsuu käyttäjää samastumaan siksi, että se on niin tietoinen, niin rakennettu. Toisin sanottuna se siis heijastaa lukevaa mieltä: sitä, mitä meidän mieleemme tekee, kun luemme. Monet lukijoiden samastumista kaunokirjallisiin henkilöihin tarkastelleet tutkijat ovatkin liittäneet

¹²² Tietoisien kokemusten ja fenomenologisen tutkimuksen suhteesta ks. lisää Stanford Encyclopedia of Philosophy: <http://plato.stanford.edu/entries/phenomenology>.

vahvat samastumiskokemukset tekniikoihin, jotka auttavat lukijaa havaitsemaan henkilöiden erilaiset mentaaliset toiminnot. Tunnetuin esimerkki näistä lienee modernismin luoma tajunnanvirtatekniikka. Fiktiota tutkittaessa mielen tietoisien rakentamisen tunnistaminen on ratkaisevan tärkeää myös siitä yksinkertaisesta syystä, ettei fiktiivisillä henkilöillä ole kokemuksia välitettäväksi. Tämä toteamus saattaa kuulostaa itsestäänselvyydeltä, mutta se liittyy samaan ongelmaan, johon edellisessä luvussa viittasin kritisoidessani Hermanin tarinamaailmateorian oletusta tulkitsijan tavoitteesta ”löytää” tietynlainen viitattu maailma. Lyhyesti sanottuna fiktiivinen kertomus ei välitä minkäänlaista yksilöllistä kokemusta, vaan se esimerkiksi fiktiivisen henkilön mielen rakentamalla pyrkii herättämään **käyttäjässään** kokemuksia ja vaikutelmia. Kognitiivisen narratologian tapa korostaa tietoisia kokemuksia jättää huomiotta sen, ettei fiktiivisen henkilön esittäminen tietyssä tilanteessa tarkoita fiktiivisessä maailmassa elävän henkilön kokemuksen välittämistä vaan pyrkimystä ”laukaista” käyttäjässä esimerkiksi Hoganin (2010, 245) emotionaalisiksi muistoiksi kutsumia kokemuksia tilanteen tunnistamisen kautta. Kokemuksen ja kokemusta koskevan muiston sekoittaminen toisiinsa onkin yksi ”todellisen elämämme” vahvimmissa kognitiivisista harhoista: kokeva ja muistava minämme eivät koskaan kohtaa tavalla, jolla ne limittyvät esimerkiksi *The Scarissa*.

Ajatus rakennetusta mielestä keskeisenä osana ”jonakuna toisena toimimista” tukee myös havaintoa siitä, että *Mass Effect 3*:n kaltaisten pelien käyttäjä siirtyy niin sanotusta dyadisesta käyttäjä–henkilöhahmo-suhteesta monadiseen samastumiseen¹²³ silloin, kun pelin vaatima suora osallisuus kasvaa. Klastrup (2009) huomioi, että digitaalisten roolipelien pelaajiltaan vaatima osallistumisen taso vaihtelee paljonkin: *Mass Effect 3*:ssa suoritettavat tehtävät ovat usein hyvin nopeatempoista, kolmannen persoonan ammuntaa, kun taas Normandy-aluksella kiertely ja tovereiden kanssa jutustelu voivat olla rentouttavaakin toimintaa. Hyvin intensiivistä osallistumista pelaajalta vaatii esimerkiksi tehtävä, jonka lopuksi Shepardin on taisteltava yksin suunnatonta Reaperia vastaan (ks. kuva 19). Tehtävänä on tarkentaa merkinantolaitteella Normandyn planeetan kiertoradalta tekemälle iskulle oikea kohta Reaperissa, mutta tätä vaikeuttavat olennon ampumat lasersäteet, joita Shepardin on kyettävä nopeasti väistelemään (tai seurauksena on välitön kuolema). Tällaisissa intensiivisissä kohdissa tarkkailijan rooli hyvin nopeasti häivyyttyy, ja Christoph Klimmt, Dorothee Hefner ja Peter Vorderer ovatkin nimittäneet digitaalisten (rooli)pelien synnyttämää samastumista samastumiseksi ”todellisimmillaan”. Heidän mukaansa se johtuu erityisesti siitä, että tällöin

123 Dyadisella suhteella tarkoitetaan sitä, että mediakäyttäjät mieltävät sosiaalisen eroavaisuuden itsensä (tarkkailijan) ja mediahahmojen välille (Klimmt et al. 2009, 352). Monadisessa samastumisessa käyttäjät sen sijaan eivät miellä esimerkiksi pelin pelattavaa hahmoa itsestään erilliseksi sosiaaliseksi entiteetiksi vaan kokevat itsensä ja pelattavan hahmon sulautuvan toisiinsa (mt. 354).

ennaltamäärätyt henkilöhahmon ominaisuudet, jotka käyttäjä voi omaksua, yhdistyvät yksilölliseen henkilöhahmon ominaisuuksien rakentamiseen (Klimmt et al. 2009, 362). Klimmt, Hefner ja Vorderer eivät kuitenkaan painota sitä, että tällaisessa monadisessa samastumisessa Shepard ”yksilöllisine henkilöhahmon ominaisuuksineen” ikään kuin hetkellisesti katoaa ja muuttuu pelaajan toiminnan työkaluksi. Toisin kuin Shepard, *The Scarin* Bellis näyttäytyy koko teoksen ajan kokonaisena rakennettuna entiteettinä muista riippumatta, ja tämä on omiaan ohjaamaan lukijaa kohti dyadisia responsseja, kuten Cohenin (2001, 256) määrittelemiä samastumisen kolmea ensimmäistä ulottuvuutta: henkilöhahmon tunteiden jakamista, tämän motivaatioiden ja muun toiminnan ymmärtämistä sekä (käyttäjän motivaatiosta riippuen) hahmon tavoitteiden sisäistämistä.



Kuva 19. Shepard vastaan Reaper. Lähde: masseffect.wikia.com.

Samastumisen neljäs ulottuvuus eli yhteensulautuminen, jolloin käyttäjän tietoisuus itsestä katoaa, ei toisaalta digitaalisissa roolipeleissä johdu pelkästään Shepardin kaltaisten hahmojen tietynlaisesta muokattavuudesta henkilöhahmona vaan myös siitä, että pelaaja jakaa Shepardin visuaalisen, tiedollisen ja ideologisen perspektiivin ohella intensiivisissä toimintaosuuksissa tämän toimintakulman (vrt. Thon 2009), mikä ei esimerkiksi kaunokirjallisuutta luettaessa ole mahdollista. Myös Klimmt, Hefner ja Vorderer huomioivat, että tietty toiminnallinen rooli, joka pelaajan on ”täytettävä”, luo vahvan yhteyden pelaajan ja hahmon välille (Klimmt et al. mt. 358). Tämä digitaaliset roolipelit suurimmasta osasta muuta fiktiota erottava ominaisuus liittyy osaltaan tilalliseen kokemukseen, kuten edellä luvussa 6 huomioin mainitessani Hoganin (2010, 248) esiin nostamat, neurokognitiivisen arkkitehtuurin standardin toisistaan erottamat kaksi tilallisen

organisaation tapaa. Näistä toinen on objektiivinen, ja se kartoittaa eri objektien sijaintia suhteessa toisiinsa, ja on riippumaton yksilön omasta sijainnista. Toinen tapa puolestaan on egosentrinen, ja se pitää lukua yksilön omasta tilallisesta sijainnista suhteessa muuhun maailmaan. Hoganin mukaan tiettyjen tunteiden toiminnallisten seurausten todennäköisyys kasvaa, kun ne herättävät tekijät ovat kriittisellä etäisyydellä. Tässä yhteydessä haluan erityisesti painottaa samastumisen ja toiminnallisten seurausten suhdetta.

Toisaalta *Mass Effect 3*:n kaltaisissa digitaalisissa peleissä pelaamisen aikana keskeiset pelaajan ja Shepardin toisiinsa ”sulauttavat” ulottuvuudet paikantuvat samoihin kognitiivisiin ”tietoisien minän” luoviin käsityksiin, joita edellä käsittelin lukevan mielen heijastuksena. Ne koskevat muun muassa tavoitteita, asenteita ja erilaista ympäröivää todellisuutta koskevia arvioita. Konkreettinen esimerkki tästä on vaikkapa tilanne, jossa pelaaja ja Shepard ikään kuin yhdessä havainnoivat The Reaperin hyökkäystaktiikkaa ja toimivat tietyllä tavalla lasersäteitä väistelläkseen. Kaikki tämä alleviivaa fiktiivisten henkilöhahmojen ja mielten kahtalaisuutta. Toisaalta tapa, jolla ne on sommiteltu heijastamaan käyttäjän mielen tietoista toimintaa sekä herättämään tiettyjä tunteita ja vaikutelmia dynaamisten luku- ja pelaamisprosessien aikana, purkaa käsitystä siitä, että ne olisivat ”aktuaalisten mielten” kaltaisia, mutta toisaalta tämä sommitelma nimenomaan luo vaikutelman todenkaltaisuudesta. Tältä kannalta fiktiiviseen artefaktiin liitettyjä emotionaalisia responsseja ja artefaktin representationaalista sisältöä ei voikaan erotella liian tiukasti toisistaan. Tämän luvun lopuksi tarkastelen sitä, millainen merkitys henkilöhahmon todenkaltaisuudella tai uskottavuudella on maailmassa olemisen tunteelle. Edellä mainittu ”todellisempi” samastuminen Shepardiin ei nähdäkseni perustukaan siihen, että hän olisi jollakin tapaa vajanaisempi tai vähemmän todellinen hahmo kuin vaikkapa Bellis, vaan siihen, että *Mass Effect 3*:n pelaaja voi aktiivisesti vaikuttaa siihen, kuinka samastuttava Shepard on. Toisaalta myöskään kaunokirjallisuuden fiktiivistä henkilöhahmoa ei ole olemassa ennen kuin käyttäjä rakentaa hänet (tai sen), ja etenkin fantasiafiktiossa tällä rakentamisella on kiinnostava yhteys fiktiiviseen maailmaan.

12.3 Etäisyys ja yhteenkuuluvuus

Kuten edellä mainitsin, samastuminen on usein liitetty kritiikittömään vastaanottoon. Tällöin emotionaalinen osallisuuskin on nähty fiktion ja todellisuuden sekoittamisena keskenään, jolloin käyttäjä uskoo fiktiivisiin henkilöihin ja mielikuvituksensa avulla ”leikkii” tuntevansa näiden kanssa. Samastuminen on yhtä lailla liitetty helppoon eskapismiin, haluun vältellä vaikeita tosielämän tilanteita. Ajatus siitä, että käyttäjän on voitava uskoa fiktiivisiin henkilöihin voidakseen

kokea osallisuutta heitä kohtaan, on toki synnyttänyt myös vähemmän tuomitsevia näkemyksiä. Uri Margolin esimerkiksi on esittänyt, että lukijoina ”toimimme mielikuvitusmaailman ehdoilla, teeskennellen että kertojat ja tarinamaailman henkilöt ovat olemassa riippumatta siitä tekstistä, joka todellisuudessa luo ne semioottisilla keinoillaan” (Margolin 2003, 273). Margolinin mukaan tekstin rakenteista johdettava tulkinta keskittyisi siis osaltaan jonkinlaiseen todenkaltaistamiseen. Representoitu ”aktuaalisuus” siis itsessään muodostuu arvioinnin kohteeksi, ja näin jokin uskon korvike nähdään tarpeellisenä, jotta minkäänlaista emotionaalista osallisuutta voi syntyä. Tällainen näkemys kuitenkin sisältää sovittamattoman ristiriidan kahden erilaisen käyttäjämallin välillä: vastakkain asettuvat ajatus henkilöahmosta olentona (*being*) (joka helpottaa uskoa ja näin ollen emotionaalista osallisuutta) ja ajatus henkilöahmosta konstruktiona (joka torjuu sekä uskon että osallisuuden) (vrt. Walsh 2007, 156).

Vastakkainasettelun ei kuitenkaan tarvitse eikä tule olla näin jyrkkä: sarjakuvatutkimuksen klassikko Scott McCloud esimerkiksi on kiinnittänyt huomiota siihen, että television ja sarjakuvan kaltaiset mediat saavat aikaan vahvan yleisön osallisuuden nimenomaan ikonisten muotojen kautta, sillä ”ikonit vaativat meidän osallistumistamme toimiakseen” (McCloud 1993, 59). Kuvaavana esimerkkinä McCloud käyttää ihmiskasvoja, jotka voidaan tunnistettavia ilmeitä myöten esittää ikonisena abstraktiona eli ainoastaan ympyränä, jonka sisällä on kaksi pistettä (silmät) ja viiva (suu). Klimmt, Hefner ja Vorderer (2009, 359) huomioivat samansuuntaisesti, että digitaalisissa peleissä pelattavan hahmon ihmisenkaltaisuudella ei välttämättä ole mitään merkitystä pelaajan samastumisen kannalta, koska samastuminen on luonteeltaan **valikoiva** ilmiö. Näin ollen esimerkiksi *World of Warcraftin* pelaaja voi hyvin samastua pelaamaansa fantastiseen kääpiöön, jos jokin tietty, vaikka kapeakin ulottuvuus kuten vahvuus tai tinkimättömyys on esitetty hahmossa huomiota herättävällä ja yhtenäisellä tavalla. Tämä on yksi syy siihen, miksi hyvin stereotyyppisetkin hahmot toimivat osallistamisen välineinä. Kaunokirjallisuuden osalta näkemystä siitä, että käyttäjän (emotionaalinen) osallisuus riippuisi henkilöahmojen mielikuvituksellisesta todeksi tekemisestä, voidaan yhtä lailla kritisoida tältä pohjalta. Erityisen kyseenalaiseksi tämä tekee E.M. Forsterin (1962, 73–81) klassisen erottelun ”litteisiin” ja ”pyöreisiin” henkilöahmoihin – vaikkakaan sitä tuskin voidaan pitää juuri muuna kuin tietynlaisen realistisen estetiikan ilmentymänä.

Hahmojen uskottavuuden tai todenkaltaisuuden arvioiminen sijoittuu dyadisten responsien alueelle, ja Walsh (2007, 98) on liittänyt sen ajatukseen henkilöahmon ”äänestä idiomina”.¹²⁴ Retorisesta näkökulmasta henkilöahmon idiomien esittäminen tarkoittaa sitä, että sen kautta esitys voi herättää mielikuvan tuon hahmon subjektiviteetista. Idiomina henkilöahmon ääni on representaation kohde: jokin, joka tarjotaan yleisölle arvioitavaksi ja näin ollen se välttämättä säilyttää tietyn etäisyyden. Roolipelihahmot, jotka ovat yhtä aikaa representaation kohteita ja jotakin, jonka kautta pelaajat toimivat fiktiivisessä maailmassa niin, että etäisyys pelaajan ja hahmon välillä ajoittain katoaa, kuitenkin osoittavat, että erillisyyden ja yhteenkuuluvuuden tunteet voivat olla käyttäjille samanaikaisia. Kuten edellä mainitsin, tästä syystä onkin esitetty, että samastuminen, tunne jonakuna toisena olemisesta, kuvaisi onnistuneimmin juuri digitaalisten roolipelien pelaamiskokemusta,¹²⁵ sillä siinä ennaltamäärätyt henkilöahmon ominaisuudet, jotka pelaajat voivat omaksua, yhdistyvät henkilöahmon yksilölliseen rakentamiseen ja toisaalta myös pelaajana kehittymiseen (vrt. Klimmt et al. 2009, 362). Ei-vuorovaikutteinen media, kuten kaunokirjallisuus, tarjoaa tästä näkökulmasta ainoastaan kokonaan valmiiksi määriteltystä ”kohdehenkilöitä”. Toisaalta samastumisen valikoivuus ja se, että samastuminen on nimenomaan aktiivinen prosessi, joka ei synny automaattisesti, nostavat esiin sen, että kirjallisuus vaatii yhtä lailla käyttäjältään osallistumista ja osallisuutta.

Johdannossa viittasin Miévilin teosten kokeellisiin olentoihin ja uuskumman empaattisuuteen eli siihen, kuinka se kutsuu lukijansa pohtimaan (Stephanie Swainstonin sanoin) vaikkapa sitä, miltä tuntuu olla klooni tai kävellä sadalla omituisella jalalla. Kuinka tällaisiin ei-inhimillisiin kokijoihin sitten tartutaan? *The Scar* kutsuu lukijaansa eläytymään Bellisin ohella myös fantastisempien olentojen näkökulmaan, kuten Dry Fallin hallinnollista aluetta johtavan The Brucolac -nimisen vampiirin:

Unseeing I look to the farmed fish circling autistic in cages, the menfish, the keels pipes crevices inked in, the spaces, the chains splinted with molluscs and algae-slick and the great unseen shape that bears us on, idiotic and futile.

History is formless and oppressive all around me, a nightmare I will make into sense.

A rhythm becomes sensible [...], gives a shape to this night, gives it time again, and the clocks let out their held breaths. (S, 460.)

124 Walsh erottaa omassa äänen metaforan käsittelyssään toisistaan äänen idiomina, instanssina ja ”paikoilleen kutsumisena”. Kertovalla instanssilla hän tarkoittaa ”minkä tahansa mediumin käyttöä kerronnallisiin tarkoituksiin”, jolloin kerronta määrittyy pohjimmiltaan esittäväksi toiminnaksi, ei pelkästään verbaaliseksi (Walsh 2007, 89). Paikoilleen kutsumisella Walsh pyrkii kuvaamaan subjektipositiota, jonka minkä tahansa diskurssi implisiittisesti sisältää. Tällöin äänestä tulee hänelle ”ideologiaa järjestävä käsite” (mt. 100).

125 On tärkeää myös huomioida erottelu digitaalisten roolipelien ja niin sanotun vapaan roolipelaamisen (*free role-playing*) välillä: vapaassa roolipelaamisessa pelattavan hahmon rajat riippuvat pelkästään siitä, kuinka pelaaja päättää täyttää kohteena olevan roolinsa.

Vaikka The Brucolac (sekä edellä tässä tutkielmassa käsitelty Yagharek) on ei-ihminen tai puoliksi inhimillinen olento, hän ei ole mitenkään mahdoton kohde samastumiselle siinä mielessä, että maailman havainnoiminen hänen tavallaan onnistuu. Palmer (2004, 201–203) on tarttunut tämäntyyppiseen ilmiöön käsitellessään ”tarinamaailmojen rajoituksia”.¹²⁶ Hän esittää, että voidakseen lukea tekstiä koherentisti lukijan on asemoitava tekstiin jatkuvia tietoisuuksia, jotka ilmentävät erilaisia kausaalisia verkostoja henkilön toiminnan takana. Nämä verkostot tarjoavat esimerkiksi syitä henkilöiden teoille ja toiminnalle. Sama ajatushan näkyi Thonin (2009, 291) esityksessä siitä, että pelaajan tapa liittää tietyt tapahtumat tiettyjen pelin fiktiivisessä maailmassa elävien henkilöiden tekoihin ja tavoitteisiin toimii ensisijaisesti pelaajan orientaatiokeinona. Palmer johtaa kausaalisista verkostoista ajatuksen siitä, että tarinamaailmat ovat hyvin vahvasti sidottuja aktuaalisen maailman ominaisuuksiin eli esimerkiksi Pluton asukkaiden [sic!] fiktiivisten mielten on toimittava samalla tavalla kuin aktuaalistenkin mielten muusta vieraudestaan huolimatta. Palmerin mukaan liian omituiset olennot ovat mahdottomia ymmärtää, sillä niihin ei voi soveltaa tunnettuja kehyksiä.

Palmerin esitys kuitenkin kompastuu jälleen aktuaalisiin mieliin tavalla, jonka fantasiafiktion maailmojen olennot havainnollisesti osoittavat. Palmer ei ensinnäkään ota huomioon sitä, että lukijan tuntemat kehykset voivat olla tuttuja muualtakin kuin ”aktuaalisesta maailmasta”, ja nämä kehykset usein paikantuvat edellä mainitsemini toistuviin rakenteisiin ja esitystapoihin. Tarkastelen näitä tarkemmin luvussa 13, mutta esimerkistä tässä yhteydessä käy fantasiafiktiossa toistuva piirre, joka on toinen vastaväitteeni Palmerille. Fantasiafiktiossa olentojen toimintaa motivoivat verkostot voivat nimittäin olla toisenlaisia kuin aktuaalisen maailman verkostot, mistä hyvä esimerkki on olentojen erilainen suhtautuminen aikaan. Tunnetuimpia tällaisista fantastisista olennoista lienevät Tolkienin haltiat, jotka eivät vanhene, sairastu tai kuole luonnollisesti lainkaan, tai puiden vartijat, entit, jotka kyllä vanhenevat, mutta hitaasti muuttuen puumaisiksi. Tällainen eroavaisuus aktuaalisten mielten kognitioon verrattuna on merkityksellinen asia teoksen tapahtumien tulkinnan kannalta: erilaiset kokemukset ajassa olemisesta voi nähdä vaikuttimina Tolkienin Keski-Maan eri kansojen ja henkilöiden erilaisen toiminnan ja niiden syiden takana. Esimerkiksi ihmiskansoille elämä tuntuu ohikiitävältä, joten heidän on toimittava nopeasti ajattelematta tekojensa kaikkia mahdollisia seurauksia. Heidän vastakohdakseen tässä suhteessa asettuvat juuri haltiat ja entit, joiden kokemus ajasta on täysin toinen: heidän muistetun nykyhetkensä kattamaa mittakaavaa on inhimillisestä näkökulmasta lähes mahdoton kuvitella. Toinen klassinen esimerkki eri tavalla

126 Tässä yhteydessä kannattaa huomioida se, että Palmer ei erottele toisistaan tarinamaailmaa ja fiktiivistä maailmaa.

motivoiduista hahmoista ovat androidit, jollainen liittyy myös *Mass Effect 3*:n hahmoihin, kun Normandy-alusta hallinnoiva tekoäly EDI saa naisellisen vartalon.

Myös Herman on hiljattain (2011) tarttunut vastaavanlaisiin kysymyksiin. Hänen kiinnostuksensa aiheeseen nousee halusta arvioida uudelleen kognitiiviselle narratologialle keskeistä kerronnallisuuden käsitettä, josta Fludernik kuvaavasti toteaa: ”Kertomusteoreetikot ovat jo pitkään huomioineet kertomuksen antropomorfisen painotuksen ja kertomuksen vastaavuussuhteen henkilöyden, identiteetin ja toimijuuden perustavanlaatuisten tarinaparametrien kanssa, ja niiden katsotaan muodostavan tarina-aineksen pohjatason” (Fludernik 1996, 9). Ei-inhimillisten olentojen kokemuksia kuvaavia sarjakuvakertomuksia esimerkkinään käyttävä Herman esittääkin, että kerronnallisuuden avaintekijä piilisi pyrkimyksessämme ”kuvitella, kuinka toisenlainen älyllinen toimija saattaisi ymmärtää paikkansa maailmassa” (Herman mt. 178). Hermanin ajatus kerronnallisuudesta sinänsä on kiinnostava, mutta hänen väitteensä siitä, että esimerkiksi Brian K. Vaughanin ja Niko Henrichonin sarjakuvakertomus *Pride of Baghdad* (2006) antaisi lukijalleen väylän kokea, millaista kertomuksen pääosassa oleville leijonille oli paeta Bagdadin eläintarhasta Yhdysvaltain pommitusten aikaan, ei ole vakuuttava. Se antaa meille kyllä väylän kuvitella, millaista se olisi meille, ja samastumisen vahvistamana tämä kuvitelma saattaa olla hyvinkin voimakas ja elävä. Lisäksi on hyvä huomioida, että antropomorfinen painotus ei ole kertomuksille luontainen siksi, että ne kertoisivat ihmisistä (vaikka ne usein niin tekevätkin) vaan yksinkertaisesti siksi, että ne ovat ihmisten tekemiä (vrt. Walsh 2007, 106). Tällöin ne väistämättä puhuttelevat luontevammin ihmisiä kuin vaikkapa leijonia.

Muukalaisuus ei kuitenkaan välttämättä ole missään määrin epäinhimillistä, pelkästään joihinkin ei-inhimillisiin olentoihin kytkeytyvää, vaan ensisijaisesti jotakin ei-tuttua, vierasta. Miévilin teoksissa (ja fantasiafiktiossa laajemminkin) tässä suhteessa olennaista ei olekaan pyrkimys niin sanotun ”ihmisajattelun” muuttamiseen vaan kaunokirjalliselle esitystavalle tyypillisen välittyneisyyden korostuminen. The Brucolacin aistimuksia kuvaavassa katkelmassa havainnot hidastuvat: tekstin voima piilee sen kyvyssä tuoda esiin ja ikään kuin tarkentaa sanojen latausta. The Brucolac kulkee öisessä kaupungissa ja aistii sen rytmejä muun ympäristön ohella: ”*I know when things are stirring. I know all the city’s rhythms. Something new is here.*” (S, 461.) Miévilin käyttämä, kauttaaltaan hyvin visuaalinen ja ilmaisuvoimainen kieli tekee ympäristön ja sen tunnelman kuvittelemisesta helppoa: lukija voi ikään kuin ”nähdä mielessään” kalat kiertämässä autistisesti ympyrää, piippujen mustuneet aukot, kotiloiden ja levän peittämät ketjut. Vampiiriin aistimat rytmit kuvataan nekin hyvin yksityiskohtaisesti: tiivistynyt tunnelma The Brucolacin

hahmottaessa niitä ja samalla sitä jotakin uutta, joka liikkuu kaupungissa. Hänen yliluonnollisten aistimustensa lähteenä on hänen pitkä, haarakas kielensä, jolla hän pystyy ”maistelemaan” ilmaa.

Edellä viittasin ajatukseen siitä, kuinka muita kohteita (kuin fiktiivistä mieltä itseään) kuvaamalla esityksessä voidaan luoda implisiittinen positio. Nähdäkseni tämä onkin kiinnostavampi tapa lähestyä The Brucolacin kaltaisen mielen syntyä. Oudon maailman kuvaaminen tarkennetuin sanoin tekee fiktiivisen maailman ”sisäpuolella” sijaitsevasta implisiittisestä positioistakin selvärajaisemman. Tällöin tekstin käyttäjässään herättämät responsit eivät liity minkäänlaisen uskottavan illuusion ylläpitämiseen tai synny sen pohjalta, vaan ne ovat seurausta tekstin lukemisen ja ymmärtämisen prosessista. The Brucolac syntyy hahmona havaintojensa kautta eikä toisinpäin. Tässä mielessä esimerkiksi Hermanin esittelemä deiktisen siirtymän käsite, johon jo luvussa 8 viittasin, on pohjaoletukseltaan kestämaton, sillä sen mukaan käyttäjän on ikään kuin **ensin** mielikuvituksen keinoin siirryttävä niihin aika-avaruudellisiin koordinaatteihin, jotka järjestävät fiktiivisen maailman havaitsemista ja tulkintaa (Herman 2002, 15). Itse näkisin, että tilanne on juuri päinvastoin: representaatio ei ole keino mimeettiseen illuusioon, vaan tulkinnallisen (ja näin ollen arvioivan) prosessin tulos. Tästä näkökulmasta esimerkiksi Palmerin jatkuvan tietoisuuden kehys kuvaisi yhtäältä näitä monimutkaisia arvioivia tulkintoja, jotka nousevat tekstin diskursiivisista elementeistä. Miévilin *The Scarin* kaltaisen fantasiafiktion kannalta keskeistä on se, kuinka fantastinen maailma ja sen sisälle sijoittuvat ”mielet” toimivat yhdessä, ja tätä jo edellä osiossa III olen käsitellytkin.

Käyttäjän motivaatio vaikuttaa niin kirjallisuudessa kuin digitaalisissa peleissäkin merkittävällä tavalla siihen, kuinka vahvasti hän haluaa samastua tiettyyn henkilöön (vrt. Klimmt et al. 2009, 360; Cohen 2001, 256). Motivaation huomioiminen on tärkeää siinäkin mielessä, että se paitsi osoittaa erilaisten lukijoiden mieltymysten vaikutuksen samastumiselle, myös sen, ettei samastumisen potentiaali piile pelkästään tietyissä diskursiivisissa elementeissä ja niiden pohjalta syntyvissä tulkinnoissa. Samastumista nimittäin epäilemättä helpottaa se, että käyttäjä kokee samastumisen kohteeksi tarjotun hahmon ja teoksen aiheet jollakin tavalla itselleen mielekkääksi tai läheiseksi. Tässä mielessä esimerkiksi modernismin tunnetuimpiin edustajiin kuuluva Joycen *Ulysses* (1922) ei vahvoin tai vaivattomiin samastumisen tunteisiin liitetyn tajunnanvirtatekniikan käytöstä huolimatta tarjoa kaikille lukijoille mielekästä samastumispintaa katsomassa ja pohtimassa kuvatuissa henkilöissään. Vastaavasti Isaac Asimovin niin sanotun kovan tieteisfiktion piirteitä sisältävä klassikko *Foundation* (1951) voi tyypitellyistä ja ajoittain pahvinohuista

henkilöhahmoistaan huolimatta olla hyvinkin samastuttava, jos lukijaa motivoi toiminta ja fiktiivinen maailma tuhoutuneine Galaktisine Imperiumeineen ja psykohistorioitsijoineen.

Motivaation roolin lisäksi tässä kahden romaanin (kärjistetyssä) rinnastuksessa korostuu lisäksi jälleen keskeinen ero siinä, keskittyykö teksti henkilöhahmon ääneen idiomina vai tarjoaako se pikemminkin muiden asioiden (kuten yksityiskohtaisen fiktiivisen maailman) representoinnin kautta implisiittisen position maailman ja sen tapahtumien ”keskellä”. Tarkoitukseni ei seuraavaksi ole tehdä minkäänlaista kokonaistulkintaa Joycen ja Asimovin teoksista, vaan ainoastaan valaista niistä satunnaisotannalla valitsemillani katkelmilla kahta hyvin erilaista tekniikkaa idiomiin ja positioon liittyen. Tämä katkelmat kuitenkin kertovat jotakin huomionarvoista myös modernismista ja *Foundation*-romaanin kaltaisesta tieteisfiktioista:

(1) Besides how could you remember everybody? Eyes, walk, voice. Well, the voice, yes: gramophone. Have a gramophone in every grave or keep it in the house. After dinner on a Sunday. Put on poor greatgrandfather Kraahraark! Hellohellohello amawfullyglad kraark awfullygladaseeragain hellohello amarawf kophstth. Remind you of the voice like the photograph reminds you of the face. Otherwise you couldn't remember the face after fifteen years, say. For instance who? For instance some fellow that died when I was in Wisdom Hely's. (Joyce 2000, 144.)

(2) The senior lieutenant of the *Dark Nebula* stared in horror at the visiplat.

”Great Galloping Galaxies!” It should have been a howl, but it was a whisper instead. ”What's that?”

It was a ship, but to a whale to the *Dark Nebula*'s minnow; and on its side was the Spaceship-and-Sun of the Empire. Every alarm on the ship yammered hysterically.

The orders went out, and the *Dark Nebula* prepared to run if it could, and fight if it must, – while down in the hyperwave room, a message stormed its way through hyperspace to the Foundation.

Over and over again! Partly a plea for help, but mainly a warning of danger. (Asimov 1951, 285.)

Ensimmäisessä esimerkissä *Ulysses*-romaanista näkyy, kuinka keskushenkilö Leopold Bloomin fiktiivinen mieli etualaistuu ja nousee huomion keskipisteeksi fiktiivisen maailman tai sen tapahtumien sijasta. Katkelmassa *Foundation*-teoksesta puolestaan ilmenee hyvin tekniikka, jolla Säätiön *Dark Nebula* -aluksen yliluutnantti (jota lukija ei kohtaa ennen tätä katkelmaa eikä enää koskaan tämän jälkeen) tarjotaan lähinnä ohimenevänä, tilanteen kauhulla sävyttävänä positiona pääosassa olevien tapahtumien ja toiminnan keskellä. Joycen Bloom hahmottuu soljuvasta tajunnanvirrastaan huolimatta ensisijaisesti representoituna äänenä, kun taas Asimovin teksti kutsuu lukijan keskelle toimintaa. Usein fiktiivisten mielten tutkimuksen piirissä käsitelystä, behavioristisen kerronnan arkkityypistä eli hemingwaylaisesta kerronnasta (ks. esim. Herman 2009a) Asimovin romaanikatkelman erottaa huomionarvoisella tavalla sen keskittyminen konkreettiseen toimintaan. Se, millaista jollekulle kokevalle olennot mahdollisesti on elää

Galaktisen Imperiumin lippulaivan kohtaaminen, ei ole niinkään kerronnan (eikä sen edellyttämän lukijan) kiinnostuksen kohteena.

Uuskumman kaltaiselle nykyaikaiselle fantasiafiktioille kuten Miévilin Bas-Lag-romaaneille on tyypillistä näiden kahden tekniikan yhdistyminen toisiinsa tavalla, josta voi seurata Swainstonin tavoitteleva empaattinen samastuminen. Lukija voi päästä kuvittelemaan, millaista nimenomaan Bellisille on elää fantastisessa fiktiivisessä maailmassa, kun teksti yhtä aikaa sekä luo hänet henkilöhahmona että asettaa lukijan implisiittisesti hänen positioonsa. Tässä havainnollistukseksi esimerkki Armadan ja New Crobuzonin välisestä taistelusta, jossa Doulin uskomattoman toiminnan havainnoiminen sidotaan Bellisin positioon, mutta kuvaus ei tule suoraan Bellisiltä:

There is a crack like static, and a hum in the air. Bellis cannot see Doul's right arm clearly. It seems to shimmer, to vibrate. It is unstuck in time.

Doul moves (*dancing*) and turns to face the mass of his attackers. His left arm flails backwards with loose, simian grace, and with shocking speed he raises his weapon arm. [...]

With one stroke and countless wounds, Doul tears open a thaumaturge who is trying to slow him, and the woman's puissance makes her blood boil as it dissipates; and he fells a huge cactus-man who raises a shield that deflects many hundreds of Doul's attacks but cannot protect him from them all; and he murders a fire-throwing sailor whose tank of pyrotic gas splits open and bursts, igniting even as his face is cut apart. Countless cuts with every stroke.

"Gods", Bellis whispers to herself, unhearing. "Jabber *protect* us..." She is awed. (S, 420–421.)

Mass Effect 3:n kaltaisten digitaalisten roolipelien erikoisuus on se, että omasta pelattavasta hahmostaan voi (niin halutessaan) tehdä samastuttavamman. Tällöin pelaajat ikään kuin vähentävät eroavaisuuksia tai ristiriitaisuuksia itsensä ja pelattavan hahmon väliltä. *Mass Effect 3*:ssa tämä tapahtuu etenkin – ajoittain melko kärjistettyjen – moraalisten valintojen kautta. Hyvä esimerkki tästä on Krogan-rodun kotiplaneetalla Tuchankalla suoritettava tehtävä, jonka aikana pelaajan on valittava, seuraako Shepard esikuvallisten vai kapinallisten valintojen reittiä. Tehtävän alkuasetelmana on Salarian-rodun planeetalle synnyttämä kemiallinen genofagi (*genophage*), jonka seurauksena kroganit eivät ole pystyneet lisääntymään entiseen tapaan. Shepardin tehtävänä on korjata genofagi kroganien johtajan vaatimuksesta, sillä ilman sitä kroganit eivät suostu liittymään The Reapersia vastustavaan allianssiin. Ennen tehtävän aloittamista Salarianin Liiton johtaja, dalatrass Linron kuitenkin ottaa yhteyttä Shepardiin ja vaatii, että tämä pelkästään teeskentelee kroganeille korjanneensa genofagin – muutoin Salarian-rotu puolestaan hylkää allianssin. Syynä vaatimukseen on se, että genofagi on tehnyt galaksista paljon rauhallisemman paikan, kun aiemmin sitä väkivallallaan terrorisoineet kroganit ovat ajautuneet sukupuuton partaalle. Tästä yhteydenotosta alkaa pitkä päätösten ketju, joka alkaa siitä, kertooko Shepard aluksellaan oleville kroganeille dalatrassin esittämästä vaatimuksesta vai ei ja pahimmillaan kulminoituu hetkeen, jona

Shepardin on päätettävä, ampuuko hän genofagin korjaamista viime hetkeen asti vaativan ystävänsä Mordin Solusin vai antaako hän tälle periksi. Tällöin pelaajan on tehtävä päätös liipasimen vetämiseen asti (ks. kuva 20).

Vahvan emotionaalisen osallisuuden synnyttämisen lisäksi tällaiset vaikeat päätökset myös nostavat esiin sen, että roolipelatessa pelaaja ei pelaa hahmoaan (ainoastaan) ”Mitä minä tekisin, jos olisin tuossa tilanteessa” -periaatteella. Genofagin korjaamiseen liittyvät päätökset eivät koske pelkästään sitä, haluaako Shepardinsa olevan ”hyvä ihminen”, joka tekee ”oikeamielisiä päätöksiä”, sillä se, mitkä rodut liittyvät The Reapersia vastustavaan allianssiin ja näin ollen kasvattavat sodan voittamisen mahdollisuutta lisäämällä käytettävissä olevien sotaressurssien määrää, on äärettömän tärkeää. Tästä syystä ”todellisessa elämässään” valehtelua ja juonittelua inhoavan pelaajan saattaa olla järkevää niin sääntöjen asettamien tavoitteiden kuin fiktiivisen henkilöhahmon rakentamisenkin kannalta ohjata Shepard tekemään kapinallisia valintoja, jolloin hän päättää toimia dalatrass Linronin pyynnön mukaisesti ja toivoo siten saavansa allianssiin (ja sääntöpohjaisesti kertyviin sotaressurssihin) sekä salarianit että kroganit. Tällöin viimeinen este harhautuksen onnistumiselle on Mordin, joka katuu rotunsa aiheuttamaa genofagia ja kokee sen korjaamisen velvollisuudekseen. Hefner, Klimmt ja Vorderer (2009, 361) huomioivatkin, että laajasti ottaen roolipelaamisen voi määritellä tietyssä sosiaalisessa kontekstissa ”tarkoituksenmukaisena” pidetyn käytöksen omaksumiseksi. Digitaalisessa roolipelissä tarkoituksenmukaisuuden määrittävät niin pelin säännöt (mitä pelaajan on tehtävä, jotta hän menestyy pelissä) kuin sekin, millaisena roolipelattavan hahmon kautta koettu fiktiivinen maailma näyttäytyy. Kuten luvussa 10 kävi ilmi, digitaalisissa peleissä nämä kaksi puolta, säännöt ja representoitu maailma, toimivat yhteistyössä. Tämän yhteistyön tiiviys käy hyvin ilmi edeltävästä, kroganien ja Mordinin kohtalon käsittelystä, sillä pelaaja (voi) hahmottaa roolipelattavan hahmonsa Shepardin yhtä aikaa ”pelinappulana” suhteessa esimerkiksi sotaressurssien keräämiseen ja fiktiivisenä, mahdollisesti olemassa olevan kaltaisena henkilönä vaikean päätöksen edessä. Tämä huomio liittyy lisäksi suoraan siihen roolipelien keskeiseen ominaisuuteen, jonka edellä mainitsin: pelaajan fiktiivisestä maailmasta rakentaman mallin on enemmän tai vähemmän seurattava roolipelattavan hahmon mallia. Tästä seuraa se, että pelaajan on oltava valmis ”menemään maailmaan sisälle” ja ”olemaan” Shepard, jotta hän voi tehdä minkäänlaisia tietoisia arvioita pelimaailmasta ja siellä edellytetyistä toimista.



Kuva 20. Vetääkö liipasimesta vai ei? Shepard ja Mordin Solus. Lähde: masseffect.wikia.com.

Näin ollen digitaalisten roolipelienkään samastumiskokemus ei ole automaattinen siinä mielessä, että pelaajan ja pelattavan hahmon identiteetit jotenkin liukuisivat vaivattomasti yhteen jaettujen havainto- ja toimintakulmien kautta. Automaattisuuden sijaan samastumiskokemuksille tyypillistä on se, että ne ovat epävakaita: esimerkiksi Cohen (2001, 250) kuvaa samastumista ohikiitävänä kokemuksena, jonka intensiteetti vaihtelee jatkuvasti. Digitaalisissa peleissä epävakaus saattaa aiheutua yksinkertaisesti siitä, että pelattava hahmo kuolee, jolloin samastumisen kohdetta ei yhtäkkiä enää olekaan. Lopulta on tärkeää todeta, että vaikka kirjallisuus nostetaan monissa analyyseissa kaikkein empaattisimmaksi taidemuodoksi (ks. esim. Nussbaum 2010), *Mass Effect 3*:n kaltaisissa roolipeleissä on valtava määrä vastaavanlaista potentiaalia samastumisen myötä. *The Scarin* kaltainen kirjallisuus voi yhtä lailla tarjota meille väylän ymmärtää toisten ihmisten päämääriä ja näkökulmia, mutta *Mass Effect 3* pakottaa meidät vetämään liipasinta ja kokemaan siitä vastuuta hahmomme kautta ja rinnalla. Tämä liittyy osaltaan edellä käsittelemääni roolipelihahmon kaksitasoisuuteen, joka mahdollistaa fiktiivisessä maailmassa elämisen simuloinnin ohella tarkkailijan roolin, josta tehtyjen valintojen pelaaminen niin eettisistä kuin moraalisisistakin näkökulmista on mahdollista. Roolipelit ovat erityisen moniulotteinen väylä tässä, sillä ne kyseenalaistavat esimerkiksi Hefnerin, Klimmtin ja Vordererin esittämän ajatuksen siitä, että pelaajan samastuminen olisi voimakkainta onnistumisen tai menestymisen hetkinä – eli silloin, kun sankarillisen pelihahmon ”vallan” ulottuvuus on kaikkein silmiinpistävintä (vrt. Klimmt et al. 2009, 366). Tämä huomio tarkoittaa sitä, että voittamista vähemmän suoraviivaisesti käsittelevät roolipelit

mahdollistavat pelaajan samastumisen hahmoonsa myös ”epäonnistumisen” hetkinä (ainakin jos voittamisen tunne kuvataan iloksi tai tietynlaiseksi vallantunteeksi).

Seuraavassa luvussa siirryn pohtimaan tarkemmin niin roolipelihahmojen kuin kaunokirjallisuudenkin kaksitasoisuutta ja käyttäjän monenlaisten eri ”halujen” tai ”roolien” välistä yhteistyötä. Tässä luvussa käsitelty emotionaalinen tai eläytyvä osallisuus on vain yksi kolikon (tai ehkä pikemminkin nopan) puolista. Osallisuuden eri puolien käsittely tuo myös lisää valaistusta siihen, miksei immersiiivinen osallisuus välttämättä murru, vaikka fiktiivisen maailman todenkaltaisuus kokisikin säröjä. Tätä kautta jatkan edelleen mimeettisen mallin kritiikkiäni. Sen lisäksi, että käyttäjä voi uppoutua ”kokemaan henkilöhahmon kanssa” ja tätä kautta ottaa fiktiivisen maailman haltuun, myös teosta rakentavat keinot ja konventiot voivat olla immersiiivisiä. Toisin sanottuna on tärkeää pohtia eksplisiittisemmin myös käyttäjän kokemusta teoksesta, mihin paneudun seuraavaksi.

13 Automaatiota vastaan: Arvioiva osallisuus

Tässä luvussa tarkastelen tulkintaa yhtenä osallisuuden ja vuorovaikutuksen muotona. Tällaisena sitä ei aina – tai edes tavanomaisesti – ole nähty, vaan pahimmillaan tulkinta hahmottuu käyttäjän ja teoksen välisen vuorovaikutuksen päätepisteenä, joka toteutuu vasta kun **aivan kaikki** on luettu, nähty tai koettu. Tulkinta on näyttäytynyt myös jonkinlaisena tekstin puhdistamisena, kuten Paul Ricoeur on kirjoittanut hermeneutiikasta: tarkoitus on puhdistaa tutkittava teksti sen ”kasvaimista”, paljastaa symboleihin kätkeytyvät tunnustamattomat voimat (Ricoeur 1983, 192–193). Tulkintojen tuottaman tiedon eksaktiutta jäljittävät lähestymistavat ovat käytännössä saaneet tulkitsemisen näyttämään ”osuvampien” tulkintojen etsimiseltä tietyistä kohdeteksteistä – toisin sanottuna on pyritty tekemään sellaisia tulkintoja, jotka kuvaisivat jotakin teosta tai sen toimintaa mahdollisimman täydellisesti. Traditio syntyi klassisen antiikin tarpeesta tulkita muinaisia tekstejä, jotka oli sovitettava sen aikaisiin vaatimuksiin sopiviksi rekonstruoida ne mahdollisimman täydellisesti. Nykyään se elää eksegetiikan ohella myös lakitekstien parissa, mistä Yhdysvaltain perustuslaista käytävä debatti on hyvä esimerkki. Tradition ongelmallisuus esimerkiksi kaunokirjallisuuden osalta liittyy ajatukseen siitä, että tekstin ymmärrettäväksi tekeminen toisi esiin sen todellisen tai alkuperäisen merkityksen, jolloin tutkimus näyttäytyy aiempien tulkintojen korjaamisena, täydentämisenä tai haastamisena¹²⁷: sen pohtimisena, mitä jokin teksti ”oikeasti” tarkoittaa. Tällainen ajatusmalli ei anna tulkinnalle sijaa olla käyttäjän ja teoksen välisen elävän vuorovaikutuksen areena. Malli lienee osaltaan johtanut pelitutkimuksen piirissä usein esitettyyn ajatukseen siitä, että ”ei-vuorovaikutteisessa mediassa” kuten kirjallisuudessa tai elokuvissa merkitykset ovat valmiiksi teksteihin upotettuja ja siksi vain passiivisesti vastaanotettavissa, kuten Costikyan esittää:

Pelit ovat muista poikkeava taidemuoto siinä, että ne eivät ole passiivisesti vastaanotettavia tuotteita, joissa kaikki on määritelty viimeiseen maalinroiskeeseen ja pilkkuun saakka. Sen sijaan peli, kun sitä pelataan, on yhteistyötä tekijöiden ja pelaajien välillä, yhteinen löytöretki, demokraattinen taidemuoto, jossa pelin tila on taiteilijan luomaa, mutta pelikokemus on pelaajan luomaa. (Costikyan 2002, 32.)

Costikyanin ohella muutkin pelitutkimuksen piirissä ovat liittäneet merkitysten passiivisen vastaanoton on kertomukseen, joka muotona mielletään vuorovaikutteisuuden ja osallisuuden tappajaksi. Pelisuunnittelija Ernest Adams tekee tämän näkökulman selväksi: ”Vuorovaikutteisuus on lähestulkoon kertomuksen vastakohta; kertomus virtaa tekijän ohjauksen alaisena, kun taas vuorovaikutteisuus riippuu pelaajan motivaation voimasta” (Adams 1999). Väite antaa

¹²⁷ Aiempien tulkintojen haastamista ohjaa usein niin sanottu emansipatorinen tiedonintressi, jolloin tulkinta tietoisesti pyrkii itseymmärryksen lisäämiseen tai lukemaan toisin – toisin sanottuna tulkinta tavoittelee kriittistä näkökulmaa välitettävään traditioon (ks. Saariluoma 1990, 117).

implisiittisesti olettaa, että esimerkiksi kaunokirjallisuuden lukijan henkilökohtaisella motivaatiolla tai mieltymyksillä ei olisi lukemiselle mitään merkitystä: ikään kuin kertomus olisi jokin, joka veisi passiivista lukijaa kuin pässiä narussa alusta keskikohdan kautta loppuun. Kertomusmuodon lisäksi myös tulkinnan on nähty tuhoavan käyttäjän mahdollisuudet osallisuuteen. Digitaalista kirjallisuutta tarkastellut Koskimaa (2000, 137–138) esimerkiksi kysyy, onko meidän mahdollista tulkita jotakin, johon meidän täytyy ottaa osaa myös merkitysten tuottajana. Onko niin, että tulkintaan vaadittava etäisyys tappaa osallistumisprosessin ja näin ollen tavallaan kieltää kohteen tulkitsemisen kokonaan?

Tulkinnalle ei ole yhtä yleistä teoriaa, mutta kuten edeltä jo kävi ilmi, se usein liitetään tiedon ja tietämisen kysymyksiin – sekä kirjallisuudentutkimuksen parissa lukijateorioihin. Suurinta osaa näistä yhdistää oletus siitä, että elämyksellinen, tekstiä koskeva tulkinta on lukemisen päätyttyä käsitteellistettävissä ja muutettavissa tekstiä koskevaksi tiedoksi (ks. Culler 1983, 79). Lukuprosessia usein kuvataan ”ymmärtämisen” prosessiksi tai tekstin ”dekoodaamiseksi”, jolloin lukukokemuksen käsitteellä viitataan lähes yksinomaan lukemisen tiedolliseen tai tietoiseen ulottuvuuteen (vrt. Alanko 2001, 232). Itseäni etenkin kognitiivisen narratologian suuntausten lähestymistavoissa tulkinnan ja tietämisen kysymyksiin vaivaa kehäpäätelmää muistuttava pakkomielle kertomukseen: kertomus on yhtäaikaaisesti sekä tulkinnan kohde että tulkinnan väline. Nämä kaksi näkökulmaa käyvät ilmi esimerkiksi Hermanin (2003a, 12–14) jaottelussa ”tarinoiden ymmärtämiseen” (*making sense of stories*) ja ”tarinat ymmärtämisenä” (*stories as sense-making*). Kehämäisyys ei välttämättä itsessään ole ongelma, mutta tässä lähestymistavassa tulkinta usein typistyy ”tolkun saamiseksi” (vrt. Mäkelä 2011, 35). Kiinnitän huomioni tässä luvussa maailmojen rakentamisen ongelmallisuuteen tästä näkökulmasta, toisin sanottuna siihen, onko tarinamaailman rakentaminen ymmärtämistä, tulkintaa vai kenties kumpaakin. Toisaalta pureudun myös kysymykseen, johon kertomuksia digitaalisissa peleissä ja muissa vuorovaikutteisissa ympäristöissä tarkastellut Jenkins pelien erityislaatuisuutta tavoitellessaan viittaa: ”Pelaamiskokemusta ei voi koskaan yksinkertaisesti pelkistää kokemukseksi tarinasta” (Jenkins 2004, 120). Mihin kokemus teoksesta ja sen käyttämisestä siis sijoittuu?

13.1 Tulkinta, täydentäminen ja rakentaminen

Edellä tässä tutkielmassa olen useampaan kertaan viitannut näkemykseen siitä, että käyttäjä voi tulkita tai ”luonnollistaa” itselleen vieraita tilanteita sijoittamalla ne jo ennestään tuttuihin kehyksiin. Erityisen kuvaavasti tämän muotoilee Herman: ”[S]e mikä tekee tarinasta tarinan, ja

kuinka 'kertomuksenkaltaiselta' jokin tarina näyttää, voidaan selittää tekstin tai diskurssin tarjoamien eksplisiittisten vihjeiden ja skriptien, joihin lukijat tai kuulijat turvautuvat prosessoidessaan näitä vihjeitä, välisenä suhteena" (Herman 2003a, 10). Skriptillä (*script*) Herman tarkoittaa tiedon representaatiota, jonka avulla oletettu tapahtumasarja varastoidaan muistiin. Niiden avulla käyttäjä Hermanin mukaan suoriutuu kertomuksen tulkinnan tehtävästä. Tällaisessa katsantokannassa käyttäjä alkaa toden totta muistuttaa "robottilukijaa" (ks. Palmer 2003, 327), joka sujuvasti suhteuttaa fiktiiviset maailmat ja tekstuaalisen aineiston kaaoksen tiettyihin edeltäviin tilanteisiin ja tapahtumiin ja näin jäsentää niistä ymmärrettäviä tekemällä niistä itselleen "tuttuja". *The Scar* ja *Mass Effect 3*, joiden fiktiiviset ympäristöt, olennot ja monet tapahtumat ovat käyttäjän kannalta vieraita tai outoja, tekevät tällaisista kysymyksistä näkyviä etenkin tietoon, tietämiseen ja maailman haltuunottamiseen liittyvien kysymysten osalta. Kuinka käyttäjä voi tietää, millainen fiktiivinen maailma on tai mitä ja miten hänen on tehtävä seuraavaksi? Kuinka käyttäjä voi tietää, mitä jokin tietty tapahtuma mahdollisesti tarkoittaa?

Jo olemassa olevan termistön pohjalta kaikkein helpoimmin lähestyttävissä on kysymys siitä, missä määrin käyttäjän tulkinta voidaan nähdä "aukkojen" täydentämisenä ja näin ollen tiedon saamisena. Tämä erityisesti reseptiotutkimuksen (*reader-response criticism*) esiin nostama kysymys on ollut toistuvasti esillä myös pelien ja etenkin niin sanotun interaktiivisen fiktion tutkimuksessa. Havainnollinen tarttumakohta aukkojen osalta ovat henkilöhahmot. Wolfgang Iser (1978, 170–179) on soveltanut Roman Ingardenin teoriaa konkretisaatiosta (*concretization*)¹²⁸ omaan näkemykseensä karakterisaatiosta eli henkilöhahmojen rakentamisesta: Iserin teoriassa lukeminen synnyttää työn, jossa pyritään avaamaan perustavanlaatuisella tavalla dynaamista henkilöhahmoa. Palmer (2004, 40) puolestaan on hyödyntänyt Iserin kuvaamaa dynaamisen prosessin periaatetta myös upotettuihin kertomuksiin: keskeinen tekijä on henkilöhahmon konstruoinnin sijasta erilaisten henkilöhahmojen upotettujen kertomusten **verkoston** kehitys käyttäjän mielessä. Teoksen antamien perustietojen ja erilaisista lähteistä saatavien lisätietojen perusteella käyttäjä muodostaa alustavia hypoteeseja henkilön menneisyydestä (henkilöhahmon muistikuvat ja tuntemukset menneestä), nykyhetkestä (henkilön päätökset, käytös ja toiminta) sekä tulevasta (pitkän aikavälin aiheet, suunnitelmat ja päämäärät). Näitä hypoteeseja sitten muunnellaan tiedon lisääntyessä, kun erilaiset upotetut kertomukset kehittyvät ja niiden suhde keskenään ja koko fiktiivisen maailman kontekstissa muuttuvat. Liiallinen informaatio fiktiivisistä mielistä aiheuttaa sen, että käyttäjällä on liian vähän tekemistä niiden konstruimisessa (seuraa tylsistyminen), mutta liian niukka tiedonsaanti

128 Ingardenin (1986, 251) mukaan taideteoksissa on useita epämääräisyyskohtia (*spots of indeterminacy*), jotka pala palalta täytetään eli konkretisoidaan yksilöllisen vastaanoton aikana.

puolestaan tekee niiden konstruoinnista vaikeaa ja työlästä. Palmerin (mt. 41) mukaan jälkimmäinen vaihtoehto ei kuitenkaan ole ongelma: trillerin ja *whodunit*-dekkareiden dynamiikka usein riippuu mysteerin tunteesta, joka syntyy mentaalisesta elämästä saatavan informaation vähäisyydestä.

Palmerin lähestymistapa dynaamiseen lukuprosessiin toimii myös malliesimerkkinä kognitiivisen narratologian perusoletuksista. Pohtiessaan sitä, kuinka käyttäjän tekemästä ”koherentin kertomuksen rakentamisesta” – tai siitä, kuinka käyttäjä **tuo jotakin** tekstiin – voisi puhua informatiivisemmin, Palmer kääntyy kognitiotieteilijöiden Roger Shankin ja Robert Abelsonin puoleen. Nämä ovat esittäneet, että implisiittinen todellisen maailman tuntemus on äärimmäisen olennaista teoksen tulkinnalle, ja niinpä esimerkiksi tietyt lauseen merkityksen ymmärtämiseen liittyvät ainekset eivät useinkaan löydy suoraan lauseesta itsestään. Palmer (2004, 177) analysoi Shankin ja Abelsonin esimerkkilauseetta ”Poliisi nosti kätensä ja pysäytti auton” siten, että sen lukija luo vaivattomasti mielessään niin poliisin kuin ajajankin oletetut mentaaliset toiminnot, heidän mielensä, yrittäessään ymmärtää näiden toimintaa. Tätä Palmer tarkoittaa tekolauseiden dekoodaamisella (*decoding*) henkilöhahmojen tajuntaa kuvaaviin lauseisiin, ja tämä on siis keskeinen prosessi, jonka kautta käyttäjä voi saada tietoa sellaisten henkilöhahmojen motiiveista, joiden mieleen ei ole pääsyä. Palmerin ajatus on tietenkin sovellettavissa myös *Mass Effect 3*:n kaltaisiin digitaalisiin roolipeleihin, joissa niin sanotun behavioristisen kerronnan tapaan käyttäjän ulottuvilla on ainoastaan kuvauksia henkilöiden puheesta ja toiminnasta. Hyvä esimerkki tästä on Cerberusta johtavan The Illusive Manin todellisten motiivien arvailu: yrittääkö hän estää Shepardia löytämästä keinoja Crucible-aseen rakentamiseksi siksi, että hän todella uskoo voivansa kontrolloida The Reapersia, vai onko hänen toimintansa taustalla jotain muutakin kuin halu tehdä ihmiskunnasta galaksia johtava rotu?

Kaiken kaikkiaan Palmer keskittyy upotettuihin kertomuksiin liittyvissä soveltamismahdollisuuksissaan lähinnä henkilöiden välisten suhteiden selittämiseen ja käyttäjän tekemään ”mielten aukkojen” täydentämiseen. Tällaiseen prosessiin niin sanotut todellisen maailman mallit kenties usein sopivatkin, mutta avoimeksi jää se, miten muualle kuin subjektiivisten tarinamaailmojen tasolle sijoittuvien aukkojen kohdalla tulisi menetellä. Tätä fantasiakerronnan ymmärtämiseen olennaisesti liittyvää pulmaa havainnollistaa hyvin seuraava, *The Scarista* umpimähkäisesti valittu lause: ”The Lovers were bringing them to south to a fissure in the seabed from where the avanc might rise” (S, 190). *The Scarin* lukija todennäköisesti ymmärtää Rakastajien kunnianhimon ja tietää heidän halunsa nostaa merihirviö, mutta mikä ihme *avanc*

oikeastaan on? Poliisi ja pysähtyvä auto lienevät kaikille (ainakin länsimaisille) lukijoille tuttuja: verbaalisen ilmauksen synnyttämässä mielikuvassa poliisin ja auton ulkonäkö ynnä muut niihin liittyvät attribuutit ja konnotaatiot saattavat vaihdella itse kunkin mielessä, mutta ne ovat silti täysin ymmärrettäviä, ja vieläpä automaattisesti ymmärrettäviä. Automaattisella ymmärtämisellä tarkoitan tässä sitä, että sanaa ”poliisi” (tai kuvaa poliisista sen paremmin kuin kadulla kulkevaa poliisia) ei yksinkertaisesti voi olla ymmärtämättä poliisiksi silloin, kun sen (tai hänet) näkee. Ymmärtämisen tai tunnistamisen pysäyttäminen on yhtä mahdoton tehtävä kuin ”poliisin” sanan tai mielikuvan sulkeminen pois mielestä silloin, kun joku ehdottomasti kieltää ajattelemasta poliisia. Automaattisessa ymmärtämisessä on toisaalta inhimillisen kognition voima: sen lisäksi, että jokin sana tai kuva tunnistetaan välittömästi, se myös synnyttää silmänräpäyksessä monimutkaisten responssien joukon, joka tunnetaan assosiatiivisena toimintana (*associative activation*). Tämä jos mikä on ihmiselle tyypillinen, intuitiivinen ja vaivaton selviytymisstrategia, ja sen on nähty liittyvän läheisesti myös tarinan muotoon.¹²⁹

Fantasiafiktion (ja fiktion yleisemminkin) kannalta tällainen malli tiedon saamisesta ja tulkitsemisesta on kuitenkin ongelmallinen, sillä *avanc*-merihirviö säilyy edelleen hankalana aukkona. Onko se suuri, valaan näköinen, kenties sininen möhkäle, vai ehkä jonkinlainen *Kalevalasta* tutun Iku-Turson kaltainen hirviö? Mitä mieleeni tulee silloin, jos minua kielletään ajattelemasta *avancia*? *Mass Effect 3*:ssa vastaavanlaiset aukot ovat vähintään yhtä näkyviä, vaikkakin ne ”pelkän” ymmärtämisen sijasta painottuvat myös toimintaan. Ymmärtämisen ja toiminnan yhteispeliä havainnollistavat hyvin luvussa 10 rinnastamani *Final Fantasy VII*:n läpipeluuohje ja käsikirjoitus, joista edellinen kuvaa sitä, mitä pelaajan on tehtävä ja antaa tietoa vaihtoehtoisista strategioista, kun taas jälkimmäinen on ”tarinan taso [...] se, minkä koemme pelaamisen tuoksinassa” (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca 2008, 186). Egenfeldt-Nielsenin, Smithin ja Toscan tiivistämässä lähestymistavassa on pelitutkimuksen piirissä yhtä lailla ongelmana se, että pelaamisen tiimellyksessä tehtävä toiminnan aukkojen täydentäminen yleensä nähdään tiedostamattomana ”vaistona” tai ”tunteena” (joista jälleen kerran käytetään englanninkielistä sanaa *sense*) siitä, mitä seuraavaksi tulisi tehdä. Näin ollen kaikki tämä toiminta voidaan ymmärtää tarinana vasta pelaamisen päätyttyä (ks. myös tämän tutkielman luku 8 questeista). Tässä toistuu ajatus siitä, että tulkitsemista voidaan harrastaa vasta, kun ”kaikki on jo ohi”, ja tällöin jotakin **kokonaisuutta** vasten.

129 Kahneman (2011, 50–51) havainnollistaa tätä esittämällä lähtökohtaisesti oudon sanayhdistelmän (”bananas vomit”) ja analysoi sen jälkeen responsseja, joita yhdistelmä nopeasti, automaattisesti ja vaivattomasti voi synnyttää lukijassaan. Tätä kautta Kahneman kuvaa sitä, kuinka ihmiskognition assosiatiivinen toiminta ”saa tolkkua” tilanteesta (kahdesta yksinkertaisesta, oudosti rinnastetusta sanasta) niin paljon kuin mahdollista yhdistämällä sanat kausaaliseen tarinaan (verbalisoituna vaikkapa ”Banaanit aiheuttivat pahoinvoinnin”).

Problemaattinen ominaisuus niin Iserin kuin Palmerinkin ajatuksessa konkretisaatiosta tai aukkojen täydentämisestä on se, että ne palautuvat vastaavanlaiseen ajatukseen jonkinlaisesta määrätynlaisesta kokonaisuudesta, jota käyttäjä sitten tulkinnallaan ”täyttää”. Iserin vaikutusteoria antaa kuvan, että lukijan tulisi jättäytyä tekstin ohjattavaksi ja pyrkiä tuottamaan teksti sen itsensä edellyttämällä tavalla, minkä seurauksena on tekstin itsensä ennakoima vaikutus lukijaan (ks. Iser 1978, 163). Erityisen ongelmallinen tällainen ajatus tulkintaprosessista on *Mass Effect 3*:n kaltaisten digitaalisten pelien (kuten myös erilaisten digitaalisen kirjallisuuden muotojen) kannalta, sillä niissä kaunokirjallisuuden kaltaista samana pysyvää kokonaisuutta ei ole. Tulkinnallista toimintaa digitaalisten pelien yhteydessä tarkastellaan usein Aarsethin tunnetun tekstien käyttötapojen typologian pohjalta. Aarseth (1997, 64) toteaa, että jos käyttäjän tekstiä koskevat päätelmät liittyvät ainoastaan sen merkitykseen, tekstillä on vain yksi käyttötapa, jota hän kutsuu tulkitseväksi. Eskelinen (2012, 277–278) puolestaan esittää, että niin kirjallisuuden kaltaisissa medioissa kuin digitaalisissa peleissäkin tulkinta ja konfigurointi ovat yhteenkietoutuneita. Ei-vuorovaikutteisen median ja pelien keskeisin ero on kuitenkin Eskelisen mukaan siinä, että esimerkiksi kirjallisuudessa, teatterissa ja elokuvassa kaikella on merkitystä tai ainakin tavanomaisesti kaiken oletetaan olevan yhtä tärkeää. Tällä hän tarkoittaa sitä, että jos käyttäjä on esimerkiksi lukenut 90 prosenttia jostakin teoksesta, sen ei katsota riittävän. Sen sijaan lukijan on luettava kaikki (tai kaikki se, jonka hän voi lukea), koska jokainen esityksen osa kantaa mukanaan jakamatonta ilmaisullista arvoa, joka vähintäänkin potentiaalisesti on merkittävää käyttäjän työstä tekemälle tulkinnalle. Tämä on Eskelisen mukaan ”luonteenomaista tulkitseville käytännöille kaiken kaikkiaan” (mt.). Lähestymistapa tuo mieleen ”Tšehovin aseena” tunnetun tekniikan: jos näytelmän ensimmäisessä näytöksessä seinällä riippuu ase, seuraavassa näytöksessä sillä tulee ampua – muutoin asetta seinällä ei tarvita.

Ajatus siitä, että lukemisella (tai muunkaan fiktiivisen teoksen käytöllä) olisi jokin selkeä alku- ja päätöspiste, jotka voitaisiin määritellä jostakin ulkopuolisesta asetelmasta ”sitten kun kaikki on ohi”, on problemaattinen. Yhtä lailla voidaan kysyä sitä, koska on pelaamista: jos mietin ruokaa laittaessani parasta strategiaa tiettyyn pelitilanteeseen, onko pelaaminen kokonaisuudessaan päättynyt? Perinteistä hermeneuttista lukutapaa kritisoi Paul de Manin mukaan sellaista ulko- ja yläpuolista näkökulmaa, josta jokin teos voitaisiin havaita kokonaisena ja josta käsin sille voitaisiin antaa tietty lukkoonlyöty kokonaismerkintä, ei ole mahdollista omaksua (esim. de Man 1983, 107). Outi Alanko kuvaa lukukokemuksen yhtenäisyyden kyseenalaisuutta osuvasti:

Jopa kaikkein keskittynein lukeminen keskeytyy jatkuvasti, vuoroin nopeutuu ja hidastuu ja jopa pysähtyy siirtyäkseen eteen- tai taaksepäin tekstin virrassa. Lukija ennakoi tulevia tapahtumia, kuvittelee mielessään tarinalle mahdollisen lopun tai testaa useita vaihtoehtoisia loppuja. Päätepiste, johon tarina lukijan kuljettaa, ohjaa arvioimaan uudelleen aikaisemmin luettua ja tulkittua, jolloin alkuperäinen lukukokemus limittyy ja sekoittuu myöhempään kokemukseen. (Alanko 2001, 234.)

Alanko lainaa Andrew Bennettiä, joka toteaa, että jos kertomus on tulkittava uudelleen omaa loppuaan vasten, lukeminen ei voi ”tapahtua” ennen kuin se *on jo* päättynyt (Bennett 1995, 13). *Mass Effect 3*:n kaltaiset digitaaliset pelit tekevät Alangon kuvaamasta tulkinnallisesta liikkeestä niin konkreettista, että Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca jopa esittävät, että se olisi pelien tarinoille poikkeuksellinen tai hätkähdyttävä piirre: ”Se [tarina] on jatkuvasti kehittyvä, koko ajan takaisin itseensä keriytävä, täynnä vääriä alkuja ja uusia alkuja, kun pelaaja osallistuu tarinan luomiseen jokaisella teollaan” (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca 2008, 188). Digitaaliset roolipelit tekevät tällaisesta liikkeestä kaiken lisäksi hyvin näkyvää, sillä kuten Wardrip-Fruin toteaa analysoidessaan *Star Wars: Knights of the Old Republic* -roolipeliä (2003, BioWare), tämänkaltaiset quest-pohjaiset pelit voivat ”taukoamatta tarjota annoksia kerronnallisia sulkeumia ja siirtymiä – pienistä questien vaiheisiin liittyvistä nautinnoista holistisempaan ymmärrykseen planeettojen tarinoista, henkilöhahmoista, maantieteestä ja historiasta” (Wardrip-Fruin 2009, 61). Näkyvyyden eroista huolimatta tulkinnallinen liike ei kuitenkaan ole ominaista ainoastaan digitaalisten pelien tarinoille, vaan tarinoille ylipäätään, sillä ne vastaanotetaan tai käytetään ajallisesti peräkkäisinä.

Jos mitään kokonaisuutta ei ole, kuinka tulkintaa sitten tehdään? Monissa kognitiivisen narratologian sovelluksissa lähtökohtaisesti keskeistä on jonkin ymmärtäminen kertomukseksi. Yhtäältä tämä voidaan liittää hermeneutiikan piirissä (vrt. esim. Heidegger 2000, 191–197) esitettyyn ajatukseen siitä, että teksti tai muu tiedon kohde täytyy jollain tasolla ymmärtää, jotta sen voi tulkita. Toisin sanottuna tulkinnan edellytyksenä on se, että tulkinnan kohde koetaan tulkittavana, mahdollisena tulkita. Toisaalta tämä painotus muistuttaa edellä mainittua Aarsethin käyttötapojen typologiaa, vaikkakin Aarsethin mukaan tulkitseva käytötapa on läsnä kaikissa teksteissä (Aarseth 1997, 64). Tällä perusteella minkä tahansa ymmärtäminen tekstiksi sisältäisi tulkinnan mahdollisuuden. Herman puolestaan on liittänyt tulkitsemisen tarinamaailman rakentamiseen, sillä hänen mukaansa tulkitsijat ”orientoivat tulkinnan aktin tilanteesta, joka on tässä ja nyt siihen tilanteeseen, jossa orientoivat henkilöt tarinamaailmassa ovat” (Herman 2009b, 83). Tätä ajatusta olen jo kritisoinut edellä tässä tutkielmassa siitä, että prosessi on juuri päinvastainen: fiktiivisen maailman ”sisäpuolella” sijaitseva positio on tulkinnallisen prosessin tulos, ja orientoivat henkilöt syntyvät tässä prosessissa havaintojensa kautta. Toisaalta tulkinta arvioivan tai tietoisien osallisuuden kaltaisena toimintana näyttää jäävän niin Hermanin kuin Palmerinkin

lähestymistapojen ulkopuolelle. Hermanin teoriassa tarinamaailman rakentamista (tai pikemminkin uudelleenrakentamista eli rekonstruoimista) nimitetään useammin ymmärtämisen kuin tulkinnan välineeksi. Tarinamaailman käsite kuvaakin maailmaa, jonka mikä tahansa kertomus ”sekä eksplisiittisesti että implisiittisesti synnyttää huolimatta siitä, onko tuon kertomuksen muoto painettu teksti, elokuva, sarjakuvaromaani, viittomakieli, jokapäiväinen keskustelu tai jopa tarina, joka projisoidaan, mutta joka ei koskaan aktualisoidu konkreettisenä artefaktina” (Herman mt. 72). Tässä toistuu Palmerin aukkojen täydentämiseen liittyvän teorian ongelmakohta, sillä myös Hermanin tarinamaailmat näyttäytyvät assosiatiivisen toiminnan synnyttäminä, ”tolkun saamista” palvelevina rakenteina, joiden muodostumisen vaivattomuutta ei kyseenalaisteta. Kertomuksen ymmärtäminen on kuin totuudellisen maaperän paljastumista erilaisten skriptien ja ymmärrysprosessien alta, ja näin ollen kun jotain on ymmärretty, se on myös tulkittu.

Aarsethin (1997, 64–65) typologiassa tekstin ja käyttäjän vuorovaikutus tiivistyvät käyttötapojen osalta informaatioon (jonka Aarseth määrittelee ”merkkien ketjuksi, jossa voi olla, muttei välttämättä ole, järkeä tietyn käyttäjän kannalta”) ja käyttäjän tekemiin päätöksiin. Käyttäjän toiminta on juuri päätösten tekemistä: ”tavallisia tekstejä” lukiessaan käyttäjä voi tehdä päätöksiä ainoastaan tekstin merkityksen suhteen, kun taas esimerkiksi hypertekstien kohdalla hänen on lisäksi päätettävä, mitä reittiä seuraisi. Informaatio puolestaan virtaa tekstistä käyttäjälle tulkitsevan käyttötavan kautta, ja hyper- ja kyberteksteissä se kyberneettisen silmukan toimintaperiaatteen tavoin virtaa käyttäjältä takaisin tekstiin muiden käyttötapojen (luotaava, konfiguroiva ja tekstoninen) kautta. Myöhemmin Aarseth (mt. 112) esittää, että keskeinen ero ”kertovan ja ergodisen tilanteen” välillä perustuu siihen, että kertomuksen ymmällään oleva lukija voi huoletta olettaa, että hänen kohtaamissaan tapahtumissa, vaikka ne olisivat kuinka hämmäntäviä, tulee ”aina lopulta olemaan järkeä”. Sen sijaan seikkailupelin pelaaja ei voi olla takuvarma siitä, että toistaiseksi kohdatut tapahtumat olisivat millään tavalla relevantteja ”pelin ratkaisun” kannalta. Tätä erontekoa Aarseth käyttää myös perusteluna sille, että juoni ei voi olla jotakin sellaista, jonka käyttäjä rekonstruoi vasta loppuun päästessään, ja esittää siksi ergodisiin tilanteisiin käytettäväksi intriguen käsitettä. Kuten edellä mainitsin, Aarsethin malli ei nähdäkseni tavoita ”tavallisten tekstien” ja esimerkiksi digitaalisten roolipelien välistä eroa sellaisena kuin käyttäjät sen kokevat. Keskeisempää olisi nähdäkseni tarkastella sitä, kuinka käyttäjät kaiken aikaa ”peluuttavat” esimerkiksi fabulaksi ja szuzhetiksi kutsuttavia konstruktioita toisiaan vastaan ja sitä kautta rakentavat ”merkityksiä” ja ”koherenssia” luovan konstruktion.

Tulkitsevassa toiminnassa ei olekaan kyse minkäänlaisesta suoraviivaisesta informaation vastaanottamisen prosessista ja pitävien päätösten tekemisestä. De Man on kiinnittänyt huomionsa lukemisen lähtökohtaiseen tiedolliseen epävarmuuteen, jolloin ne lukemisen hetket, joina lukija on kykenemätön valitsemaan tekstin tarjoamien samanaikaisten, mutta toisensa poissulkevien merkitysten välillä, paljastavat lukemisen perimmäisen ongelmallisuuden (de Man 1979, 245). Tiedollinen epävarmuus liitetään usein kokeelliseen fiktion, joka enemmän tai vähemmän nostaa kirjallisuuden keinotekoisuuden ja toimintatavat näkyviin. Niin sanotun luonnottoman narratologian piirissä erilaisiin ”luonnottomiin” elementteihin onkin kiinnitetty huomiota, ja tutkimussuuntauksen pääpiirteet tiivistävässä artikkelissa Jan Alber, Stefan Iversen, Henrik Skov Nielsen ja Brian Richardson (2010, 114) esittävät, että monet näistä elementeistä ”uhmaavat, pilkkaavat, leikittelevät tai kokeilevat joitakin (tai kaikkia) kertomuksen perusoletuksista”. Tällaisen lähestymistavan tärkein panos kertomusten tutkimukselle on se, että se kiinnittää huomionamme siihen tosiasiaan, että kirjallisuutta – sen enempää kuin muitakaan teoksia – ei ymmärretä automaattisesti. Sen sijaan lukija tekee huomattavan määrän työtä käyttäessään niitä, tulkitessaan niitä. Tällainen outous ei ole pelkästään kokeellisen fiktion piirre, kuten luonnottoman narratologia näyttäisi oletttavan.¹³⁰ Päinvastoin, se sijoittuu artefaktien konventioihin itseensä, on aina jo sisäänrakennettuna niihin tapoihin, joilla ne eivät asetu sellaisiin automaattisiin ja yksinkertaistaviin tarinakaavoihin, joihin arkielämässä turvaudumme (vrt. Tammi 2009, 152). Käsittelen tätä seuraavaksi fiktiivisen maailman ja käyttäjän konstruoiman tarinamaailman välisen vuorovaikutuksen tai **jännitteen** kautta.

Kuten luvussa 6 esitin, tarinamaailma tulisi nähdä aina keskeneräisenä työnä, jota jälkikäteen voi olla vaikeaa tavoittaa. Tällä perusteella se myös eroaa tarinasta, vaikka sekin nähdäkseni on tulkinnan tulos eikä sen enempää edusta jonkinlaista kausaalista logiikkaa, johon kertomus muotona pohjaisi. Tarina on kuitenkin enemmän selittävä lopputulos kuin tarinamaailman kaltainen välivaihe, jossa mitkä tahansa teoksen avaamat mahdollisuudet ovat vielä aktualisoitavissa toisin. Tulkintaprosessin jälkeen voi nimittäin olla mahdotonta hahmottaa niitä tulkintoja tai hypoteeseja, jotka eivät jääneetkään voimaan. Käyttäjän voi jälkikäteen olla hankalaa muistaa sitä, mitä hän ajatteli esimerkiksi *The Scarin Fennecistä* ja tämän mahdollisista motiiveista silloin, kun hän luki tästä ensimmäisen kerran. Romaanin alussa Fennec ilmestyy yllättävästi meren pohjassa elävän cray-rodun parista ja vaatii Terpsichoria-aluksen komennon itselleen salaperäisellä kirjeellä:

¹³⁰ Luonnottoman narratologian piirissä on tarkasteltu muun muassa kertovien äänten ääritapauksia, joita käsitellään laajalti esimerkiksi Brian Richardsonin *Unnatural Voices* -teoksessa (2006).

From his jacket the man pulled an official-looking scroll.

”That should explain everything, Captain,” he said.

The captain scrutinized it carefully. After half a minute he looked up sharply, waving the scroll disdainfully.

”What, by damn, is this idiocy?” he hissed suddenly, making Bellis start. He jabbed the scroll at Cumbershum.

”I think it makes matters reasonably clear, Captain,” said the man. ”I have other copies, in case your anger overwhelms you. I’m afraid I’m going to have to commandeer your ship.”

The captain gave a hard bark of laughter. ”Oh really?” He sounded dangerously tense. ”Is that right, Mr. ...” He leaned over and read the paper in his lieutenant’s hands. ”Mr. Fennec? Is that right?”

Glancing at Cumbershum, Bellis realized that he was staring at the newcomer with astonishment and alarm. (S, 44.)

The Scarissa avointen mahdollisuuksien aiheuttamaa jännitystä tai jännitettä käytetään toistuvasti hyväksi. Niin tekee myös *Mass Effect 3*, jossa käyttäjä yhtä lailla joutuu korjaamaan alkuperäisiä hypoteesejaan esimerkiksi tarkoituksenmukaisesta toiminnasta sitä mukaa, kun hän etenee pelissä. Henkilöhahmojen osalta tämä tarkoittaa esimerkiksi sitä, että alun perin luotettava, Maan edustajana galaktisessa neuvostossa toimiva Donnel Udina alkaa pelin edistyessä vaikuttaa epäilyttävältä. Lopulta käykin ilmi, että hän on sortunut epätoivoon Maan pelastamisen suhteen, kun mikään muu rotu ei suostunut liittymään taisteluun The Reapersia vastaan. Epätoivossaan hän on tehnyt sopimuksen Cerberuksen kanssa, jotta voisi järjestää verettömän vallankaappauksen ja saisi siten määrättyä kaikki Citadelin asevoimat puolustamaan Maata.

Vastaavanlainen epävarmuus voi hyvin ilmetä myös fantasiafiktioille tavanomaisissa tilanteissa, kuten silloin, kun käyttäjä kohtaa *avancin* kaltaisen olennon. Tällainen monitulkintaisuus ei ole luonnotonta: pikemminkin ajatus sitä, että voisimme nopeasti ja vaivattomasti rakentaa **oikeita** ja **yksiselitteisiä** hypoteeseja esimerkiksi toisten käytöksestä on sitä. Onkin erikoista, että siinä missä ihmismielen tapaa hyödyntää tarinankaltaisia rakenteita ajatusprosesseissaan käsitellään vaikutusvaltaisissa kognitiopsykologian sovelluksissa nimenomaan erilaisten vinoumien, harhojen ja liian yksinkertaistavien johtopäätösten tekemisen¹³¹ kautta, kognitiotieteestä ammentavassa kertomuksen teoriassa tarinoista on tullut ”perustavanlaatuisia inhimillisiä lahjoja” (ks. esim. Herman 2009b, 160). Aarsethin käyttötapamallissa tulkinta vastaavalla tavalla typistyy päätösten tekemiseksi merkitysten suhteen ja täten informaation vastaanottamiseksi tekstiltä. Seuraavaksi tarkastelen fantasiafiktion tapaa pysäyttää vapaat ja automaattiset assosiatiiviset ketjut tai ainakin merkittävästi hidastaa niitä.

¹³¹ Kognitiivisten vinoumien teorian esittivät Amos Tversky ja Daniel Kahneman vuonna 1972. Tunnetuimpia näistä vinoumista ovat muun muassa vahvistusvinouma (*confirmation bias*; ihmiset ovat taipuvaisia puoltamaan omia ennakkokäsityksiään ja hypoteesejaan tukevaa informaatiota), haloefekti (*halo effect*; yleistys, jossa ihmiseen tai vaikkapa tuotebrändiin, jossa on jokin huomiota herättävä myönteinen ominaisuus, liitetään muitakin positiivisia piirteitä) ja virheellinen konsensus efekti (*false-consensus effect*; yksinkertaisesti sanottuna yksilö olettaa, että kaikki muut ajattelevat samalla tavalla kuin hän itse, mikä johtaa virheelliseen näkemykseen vallitsevasta konsensuksesta).

13.2 Tulkinta johonkin muuhun suhteuttamisena

Toisena tulkintateorioiden peruslähtökohtana teoksen elementtien muodostaman kokonaisuuden tarkastelun ohella on se, että tulkitessa teos suhteutetaan johonkin muuhun, joka varsinaisesti antaa sille merkityksen: muihin teoksiin, todellisuuteen, kokemukseen, aiempaan tietoon ja odotuksiin. Kuten jo johdannossa totesin, fantasiafiktio voidaan nähdä kaikista kaunokirjallisuuden lajityypeistä selkeimmin sellaisena, jossa luomisen alkuperäiset mielijohteet ja vaikutteet saattavat törmätä voimakkaimmin yhteen lajityypin kahleiden kanssa (Hunt 2001, 2). Näillä ”kahleilla” ei ole pelkästään yksiselitteisen negatiivisia seurauksia, mikä näkyy esimerkiksi siinä, että fantasia- ja tieteisfiktio ovat lajityyppeinä hyvin intertekstuaalisia etenkin faniuden näkökulmasta. Adam Roberts toteaa tieteisfiktion erityispiirteitä hahmottelevassa teoksessaan *Science Fiction* (2000), että intertekstuaalisuuden näkökulmasta

SF-fanit ja kirjoittajat tuovat yksityiskohtaista tietoa aiempien SF-tekstien kaanonista jokaiseen uuteen tekstiin niin, että mikä tahansa uusi SF-teksti vaikkapa aikamatkailusta sijoittuu intertekstuaaliseen suhteeseen klassisten aikamatkailuteosten kanssa aina H.G. Wellsin *Aikakoneesta* (1895) lähtien. (Roberts mt. 190.)

Tämänkaltaisen intertekstuaalisuus ei tietenkään ole tyypillistä ainoastaan tieteisfiktioille, mutta Robertsinkin käsittely alkuperäisestä *Star Wars* -trilogiasta (mt. 84–90) nostaa hyvin esiin sen, että intertekstuaalisuus on yksi olennainen elementti siinä, kuinka nämä elokuvateokset toimivat ja kuinka niiden katsojien responssit niihin mukautuvat. *Star Wars* -elokuvien kaltaisista tieteisfiktion teoksista voidaan nimittäin nauttia paitsi niiden omilla ehdoilla, myös samanaikaisesti lainausten, alluusioiden, pastissien ja viittausten verkostona. Kuvitteellisiin maailmoihin sijoittuvalle fiktiolle intertekstuaalisuus on keskeistä etenkin siksi, että erilaisten intertekstuaalisten kehysten tai linkkien aktivoituminen käyttäjän mielessä vaikuttaa tämän tekemään tulkintaan esimerkiksi teoksessa kuvatussa yksittäisestä tapahtumasta tai yksittäisestä pelitilanteesta, mutta niiden pohjalle rakennetaan myös kokonaisia fiktiivisiä maailmoja. Monet post-tolkienilaisen fantasiafiktion maailmat voidaan nähdä kokonaisuudessaan rakentuvan vahvassa intertekstuaalisessa suhteessa Tolkienin Keski-Maan kuvastoon, jonka viimeistään *Dungeons & Dragons* -pöytäroolipeli avoimesti vapautti kaikkien käytettäväksi. Parhaassa tapauksessa tällaisesta suhteesta saadaan irti uusia, tuoreita tulkintoja, mutta pahimmassa tilanteessa tuloksena on Attebryn mainitsemia ”latteita, pseudokeskiaikaisia puitteita” (Attebery 1992, 132).

Robertsin (2000, 88–89) esimerkit siitä, kuinka *Star Wars* -universumissa vaikkapa Tatooinen aavikkomaailman kuvaus voidaan nähdä viittauksena Frank Herbertin klassikkoon *Dyyini* (1965), ja kuinka dekadentti Galaktinen Imperiumi on kenties Asimovin *Säätiö*-sarjan inspiroima, nostavat konkreettisella tavalla esiin sen, mitä arvioiva osallisuus voi suhteessa intertekstuaalisuuteen tarkoittaa. Tällaisen tulkinnan on nähty vaativan etäisyyttä siksi, että etäisyyden jopa olemattomaksi lyhentävä eläytyvä samastuminen oletetusti sulkee mielen tietoisien toiminnan pois, jolloin esimerkiksi yllä olevan kaltaiset linkit *Star Warsin* ja muiden tieteisfiktio teosten välillä jäisivät huomaamatta. Etäisyyden ottaminen puolestaan tästä näkökulmasta kieltää osallisuuden, sillä se on manööverinä jonkinlaisen ulkopuolisen, viileän tarkkailijan tekemä. Silloin, kun käyttäjä samanaikaisesti nauttii vaikkapa *Star Wars* -elokuvista ”niiden omilla ehdoilla” (eli jonkinlaisina eläytymiseen kutsuvina omalakisinsa kokonaisuuksina) ja keinotekoisiksi tunnistettavina viittausten verkostoina, merkitysten muodostumiseen vaikuttavia tulkinnallisia kehyksiä on päällekkäin vähintään kaksi. Tämä havainto myös kyseenalaistaa ajatuksen siitä, että käyttäjän siirtyminen fiktiiviseen maailmaan samalla sulkisi pois kaikki viittaukset muualle siksi aikaa, kun käyttäjä on uppoutunut tiettyyn teokseen tai on ”matkailijana tietyssä järjestelmässä” (vrt. Ryan 1991, 22). Myöskään hermeneuttinen tulkintastrategia, jossa tietämys todellisesta maailmasta ja fiktiivisen maailman ”sisäpuolella” tehty fragmenttien yhdistäminen tarinaan kokonaisuutena vuorottelevat toisiinsa vertautuvina kehinä (vrt. Koskimaa 2000, 138), ei tavoita tällaista kahtalaisuutta.

Monissa lähestymistavoissa fiktiivisen maailman ja niin sanotun todellisen maailman välinen raja näyttäytyy jyrkkänä. Marco Caracciolo (2011, 120) kutsuu sitä ”ontologiseksi kuiluksi”, joka voidaan kaventaa umpeen ”mielikuvituksen ja mentaalisen simulaation keinoin”. On kuin käyttäjä fiktion kanssa tekemisissä ollessaan astuisi ammottavan kuilun partaalle, mielikuvituksen keinoin ylittäisi sen ja sen jälkeen ”olisi” kuilun toisella puolella aina siihen pisteeseen asti, kun hän poistuisi ”takaisin” omaan maailmaansa tuoden jotain mukanaan. Caracciolon (mt. 136) mukaan kaunokirjallisuuden lukijan tuottama mentaalinen kuvasto onkin yksi tekstin ymmärtämisen tavoista, tapa, jolla ”tulkitsijat luovat merkityksiä, jotka he voivat viedä todelliseen maailmaan”. Vastaavanlainen ajatus jyrkästä kuilusta fiktiivisen maailman ja todellisen maailman välillä näkyy myös tässä tutkielmassa edellä käsitellyssä Juulin näkemyksessä siitä, että pelifiktio maailmat ovat ”epäkoherentteja” ja häivähdyksenomaisia (ks. esim. Juul 2005, 6). Wardrip-Fruin (2009, 76)

enemmän tai vähemmän seuraa Juulin ajatuskulkua pyrkinessään ”*Eliza*-efektin”¹³² kautta esittämään, että quest-rakenteeseen pohjautuvissa roolipeleissä vallitsee yhteensopimattomuus valtavan tilanteiden määrän, joissa niiden on ”näyttäydyttävä fiktiona” ja niiden prosessien sisältämän ”yksinkertaisen fiktiomallin” välillä. Tällöin niillä on taipumuksena ”luhistua tavalla, jonka muodon määrittävät niiden pohjaprosessit”, jotka ovat ”pohjimmiltaan ikävystyttäviä” (mt.). Itse tulin luvun 10 lopussa siihen tulokseen, että tämänkaltaiset yhteensopimattomuudet fiktion ja pelin sääntöjen välillä ovat pikemminkin hetkiä, jolloin maailman keinotekoisuus tulee näkyväksi käyttäjälle ja jolloin myös pelaajan kahtalainen rooli toimijana ja katsojana paljastuu. Selkein esimerkki tästä on pelattavan hahmon kuolema, jolloin pelaamisen aikana yhteensulautuneet positiot ikään kuin repeytyvät erilleen. Luvussa 10 esitin myös, etteivät tällaiset hetket niinkään uhkaa fiktiivisen maailman koherenssia kuviteltavana ja täydennettävänä konstruktiona vaan päinvastoin osallistuvat tämän illuusion ylläpitämiseen. Pohdinkin seuraavaksi tapoja, joilla käyttäjien luomat merkitykset eivät suoranaisesti ole fiktiivisessä maailmassa eivätkä todellisessa maailmassa vaan pikemminkin niiden välissä. Digitaaliset pelit, jotka hyvin eksplisiittisesti mahdollistavat eri päämääriin sitoutuneiden tulkintastrategioiden yhtäaikaisen voimassaolon, ovatkin tässä suhteessa hedelmällinen tutkimuskohde.

Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca viittaavat Iserin repertuaarin (*repertoire*) käsitteeseen pohtiessaan sitä, kuinka digitaalisten pelien käyttäjät voivat ”ryhtyä tulkitsemaan tarinaa menestyksekkäästi” (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca 2008, 184). Iser (1978, 69) kuvaa repertuaaria ”tutuksi alueeksi tekstissä”, jota voidaan kuvata ”ekstratekstuaaliseksi todellisuudeksi”. Tämän pohjalta on myös mahdollista huomioda, ettei esimerkiksi kaunokirjallisen teoksen herättämä todellisuus rajoitu vain painetulle sivulle, ja ettei viitattaviksi valittujen elementtien tarkoitus ole toimia pelkkinä jäljennöksinä alkuperäisistä lähteistään. Repertuaarin käsitteessä on jälleen kyse siitä, kuinka käyttäjien tapaa tarttua tiettyihin tarjottuihin vihjeisiin ja ymmärtää ne jonkin tutun kautta tehdäkseen ”tarkoituksenmukaisia arvioita” voidaan analysoida. *Mass Effect 3*:n kaltaisessa digitaalisessa roolipelissä repertuaariin kuuluvat esimerkiksi tuntemus tämän tyyppisistä roolipeleistä genrenä peruslähtökohtineen (kuten vaikkapa tieto siitä, että mahdollisimman monien fiktiivisen maailman ei-pelattavien hahmojen kanssa kannattaa käydä keskusteluja, sillä niiden perusteella voi saada uusia tehtäviä, jotka puolestaan voivat tuottaa lisää tärkeitä sota-resursseja)

¹³² *Eliza*-efektillä (*Eliza effect*) Wardrip-Fruin viittaa ELIZA-tietokoneohjelmaan (1966), joka oli varhainen esimerkki luonnollisen kielen prosessoinnista (*natural language processing*). Sen toimintatapana oli prosessoida käyttäjien responsseista skriptejä, jotka toisinaan tuottivat vaikutelman hyvinkin inhimillisestä vuorovaikutustilanteesta. Wardrip-Fruinin (2009, 15) määritelmä *Eliza*-efektistä on ilmiö, jossa yleisön odotukset saavat digitaalisen median järjestelmän näyttämään pinnaltaan monimutkaisemmalta kuin sen pohjarakenne todellisuudessa mahdollistaa. Wardrip-Fruin kiinnittää huomiota erityisesti siihen, kuinka vuorovaikutuksen aikana tämä illuusio rikkoutuu hyvin nopeasti.

sekä tuntemus avaruusoopperan tyyppisestä tieteisfiktioista (esimerkiksi aiempi kokemus fantasia- ja tieteisfiktiossa toistuvista ”muinaisista roduista” voi auttaa ennakoimaan The Reapersin toimintaa ja vaikutusta muihin olentoihin). Tarkoituksenmukaiset arviot liittyvät toisaalta myös käyttäjän valitsemaan tulkintastrategiaan. Mahdollisimman suoraa reittiä kohti ”voittoa” etenevää pelaamistyyliä noudattava pelaaja kiinnittää todennäköisesti huomiota eri elementteihin kuin pelaaja, joka haluaa muodostaa itselleen mahdollisimman kattavan kuvan esimerkiksi *Mass Effect* -peliin universumista mahdollisesti olemassa olevan kaltaisena maailmana. Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca (mt. 185) sisällyttävät repertuaariin vielä ”metaelementit” tai elementit, jotka ovat varsinaisen pelaamisen ulkopuolella, kuten pelaajan tiedon siitä, mistä ongelmatilanteissa auttavia läpipeluuoppaita voi löytää. Kaiken kaikkiaan repertuaarin käsittely digitaalisten pelien yhteydessä korostaa käyttäjän tietoista – tai paremminkin **päämäärä**tietoista – suhtautumista teokseen, sen rakentamiseen ja sen elementteihin. Näin ollen *Mass Effect 3*:een ei teoksena suhtauduta niinkään siltä pohjalta, mitä se käsittelee (eli sen representoidun merkityksen kautta) vaan keskittyen sen potentiaaliin vaikutuksiin (mitä se tekee). Kumpikin näistä lähestymistavoista määrittelee teokselle tietyn intention, eli joko oletetun merkityksen tai oletetun käyttäjän. Intentioiden keskeisin piirre on se, että ne määrittelevät, mitkä teoksen elementit tulisi nähdä ensisijaisina (vrt. Iser 1978, 26).

On helppoa ymmärtää, miksi *Mass Effect 3*:n kaltaisten pelien tarkastelu keskittyy potentiaaliin vaikutuksiin, sillä niissä oletettu käyttäjä ja tämän toiminta luonnollisesti ovat keskeisessä asemassa. Tällaisessa katsantokannassa pelien tarinat näyttäytyvät ”strategioina ongelmanratkaisuun” tai ”ajattelun työkaluina”, kuten Herman (esim. 2003b) on tarinoita yleisinhimillisessä kehyksessä nimittänyt. Edellä jo viittasin siihen, mitä ongelmia Hermanin ajattelumallissa on, ja nostin esiin sen, ettei ihmisen kyky rakentaa oikeita ja yksiselitteisiä hypoteeseja tietyistä tilanteista suinkaan ole erehtymätön tai vaivaton. Tärkeää on huomioida myös se, ettei käyttäjän ainoa tavoite ole pelkästään tulkitsevan toiminnan keinoin manata esiin merkityksiä, vaan myös tavoite päivittää erilaisia teosta koskevia tietojaan ja uskomuksiaan. Tässä prosessissa käyttäjän voidaan nähdä jatkuvasti esittävän erilaisia kysymyksiä ja aktiivisesti etsivän materiaalia, joka auttaisi niihin vastaamisessa. Iser (1978, 108–109) pyrkii havainnollistamaan tätä niin sanotun vaeltavan näkökulman (*wandering viewpoint*) avulla: näkökulma vaeltaa vastauksena asioihin, jotka käyttäjä haluaa tietää, sillä teosta ”kokonaisuudessaan” on mahdotonta hahmottaa yhdellä kertaa. Iser pitää tällaista ”objektin ymmärtämisen tapaa” ainutlaatuisena nimenomaan kirjallisuudelle (mt. 109), mutta yhtä lailla prosessi toimii digitaalisten pelien ja muiden fiktiivisiä maailmoja rakentavien artefaktien kohdalla, joiden ”sisällä” käyttäjän on ikään kuin navigoitava.

Iserin ajatus muistuttaakin johdannossa mainitsemaani Aarsethin (1997, 180) ”havaitsemisen tapaa”, joka pelaajan on digitaalisissa roolipeleissä saavutettava niin suhteessa Juulin klassisen pelimääritelmän kuvaamaan formaaliin systeemiin, myös fiktiiviseen maailmaan. Wardrip-Fruin (2009, 62) huomioi lisäksi, että neljästäkymmenestä jopa kahdeksaankymmeneen tuntiin kestävästä pelaamisen jälkeen yleisön kokemus digitaalisesta roolipelistä on enemmänkin sukua ”paksulle saksalaiselle romaanille, joka käsittelee yksilönkehitystä” kuin vaikkapa elokuvalle tai edes televisiosarjan kaudelle. Vaeltavan näkökulman käsitteessä keskeistä on se, että se kiinnittää huomionamme siihen, että käyttäjän esittämät kysymykset eivät ohjaa ainoastaan sitä, millaisten töiden pariin tämä hakeutuu, vaan myös sitä, kuinka tämä rakentaa oman ”virtuaalisen työnsä”¹³³ käsillä olevista teoksista. Tältä pohjalta kaunokirjallisia teoksia onkin tarkasteltu esimerkiksi lukijan ja kirjailijan välisenä dialogina, jossa kirjailija pyrkii ennakoimaan lukijan esittämät kysymykset ja näin ohjaamaan lukijaansa tiettyyn suuntaan antamalla tiettyjä vastauksia. Luvussa 4 käsittelemäni Tolkienin ”sekundaaristen maailmojen fiktion” toimintamalli on yksi konkreettinen esimerkki tästä. En itse tartu tässä dialogin käsitteeseen, sillä se helposti linkittyy verbaaliseen kommunikaatioon ja lisäksi olettaa käyttäjän vastapariksi liian suoraviivaisesti jonkun toisen, usein vielä antropomorfisen keskustelukumppanin.

Silti kaikenlaisten teosten ja niiden käyttäjien välistä vuorovaikutusta voidaan tarkastella käyttäjän (usein alitajuisesti) esittämien kysymysten kautta. Aarsethin ajatus ”päättösten tekemisestä” esimerkiksi sen suhteen, mitä jokin tietty elementti tarkoittaa tai mitä käyttäjän seuraavaksi tulisi tehdä, puolestaan tarttuu käyttäjän toiminnan konkreettisempaan puoleen eli siihen, kuinka tulkintastrategiat yhdistyvät pelielementteihin ja -tilanteisiin. Tämänkaltaisen vuorovaikutuksen voi nähdä digitaalisten pelien suunnittelijoiden haasteena, kuten Wardrip-Fruin kuvaa questien suunnittelua: ”[P]elin tekijän on huolellisesti käytävä läpi kaikki mahdollisuudet – ja mitä enemmän pelaajalle annetaan vapautta (kuten sen suhteen milloin, miten ja ylipäättään ottaako questeja tehtäväkseen), sitä enemmän questin erilaisia tapahtumasäikeitä on tarkasteltava suhteessa toisiinsa” (Wardrip-Fruin 2009, 51). Kysymysten esittämisen ja päätösten tekemisen kautta käyttäjän tekemän aukkojen täydentämisen myös voidaan nähdä kulkevan käsi kädessä taitopohjaisen peliohjaimen käytön kanssa. Tällöin käyttäjän kognitiiviset ja ”kouriintuntuvat” vuorovaikutuksen muodot limittyvät pelatessa. Tässä yhteydessä on kuitenkin tärkeää huomioida ymmärtämisen ja tulkinnan välinen ero. Päämäärätietoinen aukkojen täydentäminen ei nimittäin tarkoita tietyn merkityksen

133 Virtuaalisen työn (*virtual work*) käsite muistuttaa omaa tarinamaailman ajatustani: vaikka esimerkiksi luettava teksti on lineaarinen, luettaessa rakentuva käsitys työstä on muistiin syntyvä virtuaalinen konstruktio. Käyttäjän näkökulma tai fokus vaeltaa ja vaihtelee jatkuvasti tämän virtuaalisen konstruktion sisällä sen mukaan, mitä osaa hän kulloinkin käsittelee. Vastaavalla tavalla Louise Rosenblatt on puhunut tulkinnan sisältämästä ”kolmannesta entiteetistä”, joka on otettava huomioon lukijan ja tekstin ohella (ks. esim. Rosenblatt 1978, 12).

automaattista artikuloitumista, vaan pikemminkin käyttäjän asemoitumista suhteessa tähän merkitykseen (vrt. Iser 1978, 190). Toisaalta merkitykset eivät ole sattumanvaraisiakaan: Iserin mukaan käyttäjän positio on mahdollistettava tarkasti kontrolloiduilla tavoilla, jotta juuri tietyistä teoksen sisällöistä tulee käyttäjälle ”todellisuutta”. Digitaalisissa roolipeleissä tämän käyttäjän asemoinnin on oltava hyvin tarkasti suunniteltua siksi, että pelaajan esittämistä kysymyksistä (kuten ”Mitä teen seuraavaksi?”) on seurattava tietynlaisia vastauksia tai päätöksiä, jotta peli etenee. Tästä syystä pelien tarinat ja erilaiset tulkinnallisia päätöksiä vaativat tilanteet ovat monesti kovin kaavamaisia. Toisaalta tällainen käyttäjän kontrollointi on mahdollista vain tiettyyn pisteeseen saakka, minkä seuraavassa luvussa tarkasteleman fanifiktio tekee selväksi. Tulkintaa sinänsä on kuitenkin hyvin vaikeaa käsitellä esimerkiksi Aarsethin tavoin pelkästään päätösten tekemisenä, sillä usein olennaista on nimenomaan käyttäjän horjuminen monen eri vaihtoehdon välillä. Tähän palaan vielä luvussa 14.

Entä kuinka kokemus teoksesta keinotekoisena artefaktina – kuten intertekstuaalisten viitteiden verkostona – ja kokemus kuvitellusta, mahdollisesti omalakisesta, tai Iserin sanoin virtuaalisesta, kokonaisuudesta limittyvät laajemmin fiktiivisissä töissä? Nähdäkseni on tunnistettava se, ettei käyttäjän immersio ei riipu pelkästään siitä, kuinka hyvin hän voi eläytyä ”kokemaan henkilöhahmon kanssa” tai kuinka ”uskottavaksi” ja kokonaiseksi hän voi mielikuvituksensa keinoin fiktiivisen maailman kuvitella. Konkreettisesta esimerkistä käyköön se, että *Star Trek: The Next Generationin* seitsemännen tuotantokauden kohdalla suurimman osan aiemmista jaksoista nähnyt katsoja pystyy usein helposti arvaamaan jaksojen juonikaaren jo alkutekstejä edeltävän *cold open* -osuuden jälkeen. Tämä ennakkointi ei koske pelkästään sitä, ”mitä tapahtuu seuraavaksi”, vaan myös tiettyjä (stereotyyppisiä) henkilöhahmoja motivoivia tai heidän toimintansa taustalla vaikuttavia tekijöitä. Klassinen esimerkki tästä on se, että yleensä rationaalinen ja tunteeton androidi Data alkaa käyttäytyä oudolla tavalla (esimerkiksi näkee unien kaltaisia hallusinaatioita), mutta kaikki muu Enterprise-aluksella vaikuttaa tavanomaiselta. Usein oudon käytöksen aiheuttajaksi paljastuu jokin alukselle tunkeutunut tai siellä muuten vaikuttava substanssi tai tuntematon älyllinen olento, joka vaikuttaa ainoastaan androidiin, mutta ei orgaanisiin olentoihin. Tällainen jakson rakenteen ”keinotekoisuuden” ja näin artefaktiksi tunnistaminen ei kuitenkaan välttämättä tarkoita sitä, että käyttäjän osallisuus rikkoutuisi tai päättyisi (ellei *Star Trek* -katsojan reaktio sitten ole turhautuneen negatiivinen ”Ei taas tällaista jakso!”). Peleissä vastaavanlaiset keinotekoiset konventiot ovat pitkään olleet näkyvimpiä etenkin hahmojen motivoinnissa. Miksi Bowser, Koopien kuningas, kaappaa Prinsessa Peachin? Luonnollisesti siksi, että Mario voisi

pelastaa prinsessan ja näin *Super Mario Bros.* -pelissä olisi jokin muukin tavoite kuin pelkkä läpipelaaminen, jolloin peli palvelee useammanlaisia pelaajia.

Kuten jo johdannossa luvussa 3 mainitsin, Phelan (ks. esim. 2005, 20; 2007, 5–6) on esittänyt osana retorista lähestymistapaansa, että yleisöille syntyy kolmenlaisia kiinnostuksen kohteita tai responsseja erilaisiin komponentteihin – mimeettisiin, synteettisiin ja temaattisiin – silloin, kun he ovat tekemisissä kertomusten kanssa. Responssit mimeettisiin komponentteihin sisältävät yleisön kiinnostuksen henkilöhahmoihin mahdollisina ihmisinä ja fiktiiviseen maailmaan hypoteettisesti oman maailmamme kaltaisena. Responssit synteettisiin komponentteihin puolestaan pitävät sisällään kiinnostuksen ja tietoisuuden henkilöhahmoista ja laajemmasta kertomuksesta keinotekoisina konstruktioina. Näiden lisäksi responssit temaattisiin komponentteihin tarkoittavat kiinnostusta hahmojen käsitteellisiin funktioihin ja kertomuksen käsittelemiin kulttuurisiin, ideologisiin, filosofisiin tai eettisiin kysymyksiin. Nähdäkseni Phelanin mallia erilaisista yleisöresponsseista voi kaunokirjallisuuden ohella soveltaa myös digitaalisiin peleihin. Tämä nostaa havainnollisella tavalla esiin sen, ettei pelien käyttökokemusta ole mahdollista merkitysten muodostamisen osalta sovittaa selvärajaisesti esimerkiksi Aarsethin käyttötappamalliin eikä etenään sen ”tulkitsevaan käytötapaan”. Toisaalta se osoittaa myös sen, etteivät Phelanin käsittelemät responssit välttämättä liity suoranaisesti kertomukseen muotona.

Mimeettiset responssit peleihin pitävät sisällään kiinnostuksen peleihin jonakin, joka heijastaa todellisen maailman toimintaa tai tilanteita jollakin tavoin tai suhteutuu niihin. Suoraviivaisin esimerkki tästä ovat responssit *The Sims*in kaltaiseen simulaatiopeliin, jolloin peli nähdään esimerkiksi ihmisten arkiaskareiden ja muiden päivittäisten toimien simulaationa. Toisaalta myös edellä mainitsemani Grodalin näkemys siitä, että käyttäjät tarvitsevat ”fokusoivaa hahmoa, jonka kautta fiktiiviset tavoitteet voidaan ymmärtää suhteessa todellisen elämän kokemuksiin” (Grodal 2000, 201) tai Shepardin näkeminen todellisen ihmisen kaltaisena, ovat esimerkkejä mimeettisistä responsseista. Synteettiset responssit peleihin puolestaan sisältävät suhtautumisen peleihin keinotekoisina konstruktioina: sen hahmottamisen, miten peli ja sen eri osa-alueet toimivat ja miten säännöt muodostuvat. Nämä responssit mahdollistavat esimerkiksi pelimaailman sääntöjen ja rajoitusten tietoisesta ”testaamisesta” ja venyttämisen. Lisäksi synteettisiin responsseihin sisältyy näkemys pelin tarinasta keinotekoisena rakenteena, joka esimerkiksi edistää toimintaa tai vaikkapa antaa pelaajalle syitä pelimaailman tarkempaan tutkimiseen. Lopulta etenkin digitaalisten roolipelien voidaan nähdä herättävän temaattisia responsseja, selkeimmin esimerkiksi sen kautta, kuinka pelaaja pyritään kutsumaan tiettyihin positiioihin.

Koska digitaaliset pelit tekevät käyttäjien ja teosten välisestä vuorovaikutuksesta sekä käyttäjän toiminnasta niin konkreettista, onkin hyvä pohtia sitä, millaisen roolin ”aktuaalinen käyttäjä” voi suhteessa niihin ottaa. Phelanin erittelemät responssit voi joiltain osin nähdä päällekkäisinä Bartlen (ks. esim. 1996) tunnetun, neljän eri pelaaja-arkkityypin luokittelun ja sen kuvaamien erilaisten pelaajien ensisijaisten kiinnostuksen kohteiden kanssa. Bartlen malli on muodostettu MUD-pelien (*Multi-User Dungeon*) tyyppisten massiivimoninpelien pohjalta, ja se lähestyy pelaajia ja pelaamista siitä näkökulmasta, millaisia rooleja pelaajat (sosiaalisina) toimijoina pelatessaan ottavat. Näin ollen Bartlen ”pelaaja-arkkityypit” ovat saavuttajat (*achievers*), sosialisoijat (*socialisers*), tutkijat (*explorers*) ja tappajat (*killers*). Bartlen arkkityypeissä korostuvatkin pelaamisen erilaiset sosiaaliset ulottuvuudet, kuten se, minkä verran eri pelaajatyypit haluavat vuorovaikuttaa muiden pelaajien kanssa ja millaisia eri pelaajatyypien tavoitteet ovat suhteessa toisiin pelaajiin. MUD- ja MMORPG-ympäristöissä sosiaalista puolta ei voi painottaa liikaa, mutta *Mass Effect 3*:n kaltaisia pääosin yksinpelattavia roolipelejä¹³⁴ tarkasteltaessa malli ei riitä kertomaan kaikkea pelaajien erilaisista kiinnostuksen kohteista ja responsseista. Roolipelitutkimuksen piirissä kehitetty kolmiosainen malli, jota käsittelin luvussa 10, korostaakin selkeämmin pelaajan tietoisesta ja eläytyvän puolen yhteispeliä.

Etenkin ludologisen tutkimuksen tapa etsiä klassisten narratologioiden tavoin yleismaailmallista kaavaa siitä, mikä peli on ja miten se toimii, on vaikuttanut siihen, että pelien tarkastelu monipuolisempien käyttäjäresponssien näkökulmasta on jäänyt vähemmälle. Tämän nostaa hyvin esiin lukuisia kertoja lainattu varoittava esimerkki ”tulkitsevasta väkivallasta” (ks. Eskelinen 2001) eli Janet Murrayn tulkinta abstraktin *Tetris*-pelin draamallisesta sisällöstä. Murray kutsuu tätä alun perin neuvostoliittolaista peliä ”täydelliseksi esitykseksi 1990-luvun amerikkalaisten ylityöllistetystä elämästä” (Murray 1997, 144). Eskelinen (2001) on syyttänyt Murrayta siitä, että tämä yrittää ”löytää tai luoda tarinan hinnalla millä hyvänsä” ja tuloksena tästä tulkitsee ”varsinaisen pelin sijasta sen oletettua sisältöä, tai paremminkin heijastaa oman lempisisältönsä siihen”. En suhtaudu yhtä kärkevästi Murrayn kuvaukseen *Tetriksestä*, sillä haluan huomioida erään olennaisen asian sen yhteydessä. Murray ei nimittäin tulkitse itse peliä vaan koettaa artikuloida sitä, mikä pelistä tekee hänelle (ja mahdollisesti muillekin) niin merkityksellisen. Hän ei siis tarinallista peliä vaan pelaajan asemoitumista sen tarjoamaan positioon juonenpätkillä kuten ”Kohtaan

¹³⁴ *Mass Effect 3* sisältää myös enintään neljän pelaajan yhteistyömoninpelin (*co-op multiplayer*), jossa pelaajat taistelevat moninpeliä varten luoduissa tehtävissä, jotka saattavat vaikuttaa yksin pelattavan kampanjan päätökseen. Moninpelitehtävien suorittaminen ei ole kuitenkaan missään määrin pakollista tai välttämätöntä. Huomionarvoista on myös se, ettei monipelissä ole lainkaan hahmoja yksinpelistä, vaan pelaajat luovat oman hahmonsa ja valitsevat sille haluamansa rodun.

taidollisesti tai strategisesti haastavan kokeen ja läpäisen sen” (Murray mt. 142). Tällaista analyysia voi toki Eskelisen tapaan syyttää siitä, ettei siinä keskitytä pelien peruselementteihin kuten sääntöihin, vaihteleviin lopputuloksiin tai pelaajan toimintaan, mutta nähdäkseni on tärkeää kysyä myös sitä, onko pelaajan kokemusta asemoitumisestaan (kuten yllä olevaa juonenpätkeä) ja Eskelisen peräänkuuluttamia elementtejä (kuten pelaajan toimintaa) edes mahdollista yksiselitteisesti erottaa toisistaan. Wardrip-Fruin kuvaa tätä suhdetta osuvasti: ”Suhde yleisön kokemuksen ja järjestelmän operaatioiden välillä sisältää sekä yleisön tulkinnallisen työn että tavan, jolla järjestelmä muotoilee yleisön, joka tulkintoja tekee” (Wardrip-Fruin 2009, 21). Niinpä digitaalisten pelien (pelaajille näyttäytyvien) merkityssisältöjen purkaminen on aina kaksisuuntaista neuvottelua pelin (järjestelmän operaatioiden) esittämän maailman sekä siihen sisältyvien toimintatapojen ja positioiden hyväksymisen (tai vastustamisen) välillä. Tässä mielessä voidaan sanoa, että pelit vastavuoroisesti myös pelaavat pelaajaansa.

Iser (1978, 27) on korostanut sitä, että tekstit tai teokset eivät suinkaan itse muodosta merkityksiä, vaan ne pikemminkin saavat aikaan ”performansseja” (*performance*). Tällainen merkityksen performanssi ei ole yhteneväinen teoksen eikä sen käyttäjän kanssa, vaan se täytyy sijoittaa niiden kahden välille, jolloin sen on väistämättä ”oltava luonteeltaan virtuaalinen” (Iser mt. 21). Näin ollen teokset tuottavat jotakin, jota ne eivät suoranaisesti itsessään ole, tai ne ”eivät ole yhtä kuin informaatio, jonka ne välittävät”, kuten Aarseth (1997, 64) asian muotoilee. Varsinkin liian pitkälle mennessään tällaiset näkemykset johtavat vastaväitteisiin: Susan Sontag on tunnetussa artikkelissaan ”Against Interpretation” verrannut tulkintaa tuhoaviin kaivauksiin, joka kaivaa teosten ”takaa” löytääkseen sen viitekehysten, joka on oikea. Hän viittaa Marxin ja Freudin järjestelmiin, joiden mukaan erilaiset tapahtumat (kuten vallankumoukset ja neuroottiset oireet) ainoastaan näyttävät ymmärrettäviltä, sillä todellisuudessa niillä ei ole merkitystä ilman tulkintaa. Näin ollen ymmärtäminen tarkoittaa tulkitsemista, ja tulkitseminen tarkoittaa ilmiön ilmaisemista toisin, jotta sen tuloksena sille löydetään vastine. (Sontag 1987, 6–7.) Sontagin lähestymistapaa voi ilman muuta kritisoida liiallisesta essentialismista eli siitä, että teoksen ajatellaan olevan olemassa itsenäisesti sellaisena kuin se on, mutta vastaavasta näkökulmasta voi syyttää myös liian jyrkiksi yltyviä vaatimuksia keskittymisestä siihen, mitä pelit ”oikeasti” ovat.

Yhtä lailla kaunokirjallisen fantasiafiktion tutkimuksen piirissä ”teoksen itsensä” muuttamisesta joksikin muuksi on kuvaavia esimerkkejä, joita Attebery on koonnut *Strategies of Fantasy* -teoksensa (1992) osuvasti nimettyyn lukuun ”Is Fantasy Literature?” Siinä tiivistetään Tolkienin *Lord of the Rings* -eepoksesta tehtyjä tulkintoja, joista esimerkiksi Jacksonin pohjaavat pääosin

Freudin ja Marxin teorioihin. Jackson soveltaa ajatustaan siitä, että fantasian funktio on ilmaista halua kumouksellisuuden varjolla. Halulla hän tarkoittaa jännitettä, jonka erilaisten viettien ja tarpeiden sosiaalinen estäminen aiheuttaa (Jackson 1981, 3). Fantastiset kertomukset voivat joko ilmaista näitä haluja (hyvät eli ”radikaalit” fantasiat) tai häätää ne (huonot eli ”sentimentaaliset” fantasiat). Ei ole mitenkään yllättävää, että Jackson tältä pohjalta tuomitsee Tolkienin tavan kirjoittaa fantasiaa ”valtaideologian tukemisesta” (mt. 155) ja esimerkiksi esteettisen standardin pystyttämistä moraalisuudelle kauniissa haltiakielissä, joka asettuu vastakkain ”roman Mustan kielen” (mt. 156) kanssa. Attebery kritisoi Jacksonin kaltaisia luentoja siitä, että tällaisilla ”kertomuksen teorioilla on tapa pelkistää kaikki tekstit muutamiksi yksinkertaisiksi kuvioiksi, ja ne tekstit, jotka vähiten seuraavat näitä pelkistystyksiä, sijoitetaan paremmuusjärjestyksessä alimmiksi” (Attebery 1992, 22). Toisaalta Jacksonin kaltaisissa luennoissa Tolkienin teoksesta jätetään huomiotta myös se, kuinka teoksen tunnistaminen huolelliseksi konstruktioksi ja eläytyvä lukeminen voivat ”pelata yhteen”. Tällöin lukijan mielessä on jatkuvasti useampia eri kehyksiä, joiden kautta tulkintaa tehdään: sen sijaan, että Phelanin mimeettisiksi kutsumat responsit ylikorostuisivat (kuten se, että Keski-Maa nähtäisiin jonkinlaisena mahdollisena kuvauksena omasta todellisuudestamme ja sen lainalaisuuksista), ne voivat toimia yhteistyössä vaikkapa synteettisten responsien (kuten sen, että Tolkienin valitsema eepinen rakenne tunnistetaan) kanssa. Tämä on erityisen tärkeää huomioda siksi, että fantasiafiktion kaltainen kirjallisuus pitkälti saa voimansa tällaisesta responsien yhteisvaikutuksesta, sillä käyttäjä ei voi suhtautua sen maailmoihin yhtä mimeettiseltä pohjalta kuin niin sanotun realistisen fiktion maailmoihin. Fantastisten maailmojen keinoitekoisuus on aina läsnä, ja tämä nostaa esiin niiden mahdollisuuden käsitellä maailmojen kaltaisia konstruktioita niin rakenteellisesti, sisällöllisesti kuin temaattisestikin.

Maailmoihin ja niiden merkityksiin asemoituminen tapahtuu nähdäkseni niin konventionaalisiin kuin kontekstuaalisinkin perustein. Konventionaalisiin siinä mielessä, että tietyt tekniikat ja keinot (joita olen käsitellyt edellä luvuissa 11 ja 12) ohjaavat käyttäjää kohti tiettyjä positioita fiktiivisessä maailmassa, joiden kautta käyttäjä voi asemoitua merkityksiin maailman ”sisällä”. Kontekstuaalisin puolestaan siinä mielessä, että käyttäjä voi tunnistaa teoksen tietyt päämäärät ja lähtökohdat (suhteessa muihin teoksiin) ja sitä kautta asemoitua tietynlaiseen käyttäjärooliin. Fiktiiviseen maailmaan asemoitumisella en siis tarkoita maailmaan ”konkreettisesti” menemistä vaan pikemminkin erilaisia keinoja, jotka vaikuttavat käyttäjän tapaan kuvitella maailma visuaalisesti, mutta myös muutoin. Esimerkiksi edellä lainaamani Caracciolon tapa puhua mentaalisen kuvaston tuottamisesta jonkinlaisena lukijan tulkintatyön pohjana ohjaa tarkastelua liian yksioikoisille urille korostaessaan tapaa, jolla ”todellisen maailman kokemuksemme ja fiktiivisen maailman

kokemuksemme ovat rakenteellisesti yhdenmukaisia” (Caracciolo 2011, 136). Caracciolon ajatus muistuttaa mimeettisen malli perusoletusta, jonka mukaan representoitu fakta tulee ensin, ja sitten vasta arvioiva responssi. Tämä näkyy myös Hermanin tarinamaailmateorian ja fiktiivisten henkilöhahmojen kokemuksia koskevan käsittelyn taustalla, ja näitä olen jo edellä kritisoinutkin nimenomaan siitä oletuksesta, että fiktiivisistä esityksistä olisi löydettävissä jonkinlainen ”yhteinen maaperä” tai että henkilöhahmojen kokemuksiin voitaisiin eläytyä sen sijaan, että tietyt kokemukset syntyisivät dynaamisen lukukokemuksen aikana.

Kuinka eläytyvän positioon asettumisen ja keinotekoisien artefaktin tiedostamisen samanaikaisuutta sitten voisi tarkastella teoreettisesti tavalla, joka kuvaisi myös temaattisia responsseja digitaalisten roolipelien yhteydessä? Mikkonen (2011), joka tarkastelee kaunokirjallisuuden (eläytyvän) lukukokemuksen ja (tietoisien) tekstianalyysin yhteensovittamisen problemaattisuutta, ehdottaa hyödynnettäväksi Peter Rabinowitzin kerronnallisen yleisön (*narrative audience*) käsitettä. Kerronnalliseen yleisöön käyttäjä kuuluu silloin, kun hän esimerkiksi kuvittelee mielessään fiktiivisen maailman tiloja tai muodostaa empaattisen siteen johonkin henkilöhahmoon tai näkökulmaan. Tällöin käyttäjä ei välttämättä ”sympatisoi” tiettyä henkilöahmoa, vaan havainnoi fiktiivistä maailmaa tämän kautta tai teeskentelee, että kertoja puhuu suoraan hänelle. Kerronnallisen lukijaroolin sisältöä voikin kuvata kysymyksellä: ”Millainen lukija minun pitäisi teeskennellä olevani – mitä minun pitäisi tietää tai uskoa – jotta voisin pitää lukemaani fiktiivistä teosta totena?” (Rabinowitz 1987, 96). Rabinowitzin mukaan vastausta ohjaa pitkälti kohteena oleva kirjallinen laji, jolloin esimerkiksi Miévilin *The Scarin* lukijan on oltava valmis kuvittelemaan vieras maailma. Mikkonen (mt. 42) tarkentaa, että sekä tekijän tarkoittama¹³⁵ että kerronnallinen yleisö ovat ensisijaisesti abstraktioita, joiden avulla lukija hahmottaa, prosessoi ja kokee lukemistaan ja joiden avulla hän ikään kuin pääättelee sitä, mitä hänen halutaan ymmärtävän: käsitteet ovat siis oletuksia siitä, mitä me lukiessamme teemme. Näin ollen kerronnallisen yleisön jäseneksi asettuminen kuvaisi osaltaan käyttäjän asemoitumista Phelanin mimeettisiksi kutsumien komponenttien herättämiin responsseihin, kun taas tekijän tarkoittaman yleisön hahmottaminen puolestaan responsseja synteettisiin komponentteihin. Kiinnostavaa on lisäksi se, että kerronnallisen yleisön käsite muistuttaa roolipelaamisen laajaa määritelmää, jonka mukaan roolipelaamisen voi luokitella ”tietyissä sosiaalisessa kontekstissa tarkoituksenmukaisena” pidetyn käytöksen omaksumiseksi (vrt. Kelley, Osborne & Hendrick 1974).

135 Tekijän tarkoittama yleisö (*authorial audience*) tarkoittaa lukijaa tai lukijakuntaa, jolle kirjailija ikään kuin kirjoitti teoksensa. Vaikka se viittaa tekijään, se ei tarkoita kirjailijan arvovaltaa tai hänen mielenliikkeidensä ensisijaisuutta teoksen tulkinnassa: kysymys on pikemminkin lukutavasta, joka pyrkii ymmärtämään teosta sen ensisijaisen yleisön ehdoilla tai ainakin päättämään jotakin siitä, mitkä ovat tekijän tarkoittaman yleisön ominaisuuksia. (Ks. Mikkonen 2011, 39–40.)

Mass Effect 3:n kaltaisissa digitaalisissa roolipeleissä, joissa pelattavaa hahmoa voidaan Aarsethia mukaillen kutsua ”kiistanalaiseksi keskipisteeksi”, yleisöroolien vaihtelu korostuu, kun pelaaja mimeettisiin komponentteihin asemoituessaan siirtyy keskelle tapahtumia, pelihahmon rooliin, ja synteettisiin komponentteihin suhtautuessaan puolestaan ottaa hahmostaan etäisyyttä ja hahmottaa tämän osana keinotekoisista teosta. Tämä tulee lähelle Phelanin (2005, 162) määritelmää kerronnallisuudesta, joka lyhyesti sanottuna on kahdenlaisten muutosten vuorovaikutusta: fiktiivisten henkilöiden kokemaa muutosta ja muutosta yleisöresponssissa sitä mukaa, kun kertomus etenee. Tutkielmani osion III viimeisessä luvussa siirrynkin käsittelemään sitä, kuinka nämä kaksi responssia toimivat yhteistyössä ja kuinka ne tuottavat niin sanotut temaattiset responssit *Mass Effect 3*:ssa. Lisäksi tarkastelen yleisöresponssien ja merkitysten muodostamisen osalta alueita, jotka esimerkiksi Phelanin luokittelu jättää kokonaan huomiotta: vastustavan asemoitumisen ja sosiaaliset responssit. Ne näyttävät sen, että merkityksiin tai ”merkitysten performansseihin” voi asemoitua monilla eri tavoilla, mikä nostaa esiin kaikelle tulkinnalle tärkeitä kysymyksiä. Kuinka usein näemme merkityksiä siellä, missä niitä ei ole? Ja toisaalta, mikä tekee joistakin merkityksistä ja tulkinnoista ”oikeampia”? Keskitynkin seuraavaksi vasta viimeisen vuosikymmenen aikana akateemisen huomion kiinnostuksen kohteeksi nousseeseen fanikulttuuriin ja etenkin fanifiktioon.

14 Demokraattiset genret, sosiaaliset responssit ja toisto

Edellisessä luvussa viittasin näkemykseen siitä, että pelit voidaan nähdä muista poikkeavana, ”demokraattisena” taidemuotona, joka näyttäytyy tekijöiden ja pelaajien yhteistyönä tai ”yhteisenä löytöretkenä” (ks. Costikyan 2002, 32). Luonnehdinta pelaamisesta löytöretkenä kuvaa toki onnistuneesti roolipelaamiseen etenkin aktiviteettina liitettyjä merkityksiä, joiden mukaan roolipelaaminen voidaan laajasti nähdä minä tahansa toimintana, jossa yhtä aikaa luodaan, havaitaan ja muokataan kuviteltua todellisuutta osallistujaryhmän kesken. Kaunokirjallisten ilmiöiden piirissä vastaavanlainen demokraattisuutta painottava lähtökohta on noussut esiin tarkasteltaessa fanifiktiota (*fan fiction*) ilmiönä (vrt. Pugh 2005). Kummassakin yhteydessä ajatusta demokraattisuudesta on käytetty korostamaan käyttäjien vapautta monin eri tavoin: on puhuttu niin toiminnan- kuin valinnanvapaudestakin, mahdollisuudesta nousta vastarintaan tai vapautua tietyistä hegemonisiksi koetuista tulkinnoista, välineistä kritisoida kapitalistista kulutuskulttuuria ja ylipäättään kyvystä olla aktiivinen toimija passiivisen vastaanottajan ja kuluttajan sijaan. Tällaiset painotukset voivat yhtäältä nostaa olennaisia piirteitä esiin niin (rooli)pelaamisesta kuin fanifiktioistakin aktiviteetteina ja ilmiöinä, mutta toisaalta niiden liiallinen korostaminen helposti johtaa toisten, yhtä tärkeiden piirteiden vähättelyyn.

Roolipelaamiselle esimerkiksi on niin sanottua vapaata roolipelaamista (ks. alaviite 125 edellä) lukuun ottamatta tyypillistä se, että kuvitteellisen maailman määrittäminen ja uudelleenmäärittäminen tapahtuu tunnustetun valtarakenteen mukaan, ja tietyn, usein antropomorfisen hahmon esittäminen rajoittaa yksittäisten pelaajien määrittelyvaltaa suhteessa pelinjohtajaan (vrt. Montola 2007, 179). Vastaavalla tavalla fanifiktio voidaan monia rajoja rikkovasta luonteestaan huolimatta nähdä seurailevan tiettyjä, lähes staattisia, konventioita, vaikkei niitä fanien toisarvoiseen tai alempaan asemaan suhteessa tekstien tuottajiin suoranaisesti voikaan verrata. Toisin sanottuna tulkintojen ja arvotusten valtataistelussa fandom¹³⁶ kenties ottaa oikeuden omiin käsiinsä, mutta samalla muodostaa omat ”tulkintansa, tarjoaa omat arvionsa ja rakentaa **kulttuurisen kaanoninsa**” (Jenkins 1992, 18). Kaikki fanit eivät myöskään ole syntyneet tasa-arvoisiksi, sillä fanifiktiota tuottavissa ja arvottavissa yhteisöissä on hierarkiansa.

¹³⁶ Fandom tulee sanoista *fan* ja *kingdom*. Sille ei ole olemassa vakiintunutta suomennosta, mutta vapaasti kääntäen sen voi tulkita tarkoittavan fanikulttuuria ja erityisesti toimivaa ja osallistuvaa fanikulttuuria. Se sisältää ne fanien tavat, toiminnot ja käytännöt, jotka syntyvät faniutta harjoitettaessa. Se saattaa ilmiönä kuulostaa uudelta, mutta esimerkiksi Merriam-Webster-sanakirja ajoittaa sen ensiesiintymisen jo vuoteen 1903 (ks. <http://www.merriam-webster.com/dictionary/fandom>).

Tarkastelen tässä tutkielmani päättävässä luvussa ajatuksia fanifiktion ja roolipelaamisen vapauttavuudesta medioina ja taidemuotoina erilaisista merkitysten muodostamiseen liittyvistä näkökulmista. Niin Miévilin *The Scar* kuin *Mass Effect 3* ovat niin sanottuina uuden ajan mediatuotteina havainnollistavia esimerkkejä siitä, kuinka kollektiiviset merkitysten muodostuksen prosessit voivat toimia. Ne myös tarjoavat tähän tietyllä tapaa vastakkaiset näkökulmat, sillä Miévilin romaanit pyrkivät kaikin tavoin haastamaan erilaisia geneerisiä ja vakiintuneita tulkintamalleja, kun taas *Mass Effect 3*:n voidaan nähdä tähtäävän kokemukseen, joka on jaettu, mutta silti yksilöllinen. Käsittelen teoksia ja erilaiseen vapauttavuuteen liittyviä ajatuksia yhtäältä suhteessa kirjallisuuden- ja kulttuuritutkimuksen ikuisuuskysymykseen lukija- ja tekstipainottuneisuudesta eli kysymykseen siitä, miten ja millä perusteilla tiettyihin teksteihin tai mediatuotteisiin liitetyt merkitykset muodostuvat. Toisaalta pohdin niitä myös tiettyjä kirjallisuustieteellisiä käsitteitä, kuten kertojaa ja näkökulmaa vasten. Yksi keskeinen tekijä kokemuksessa pelien vapauttavuudesta on se, että niissä jonkinlainen auktorisoiva tai tiettyjä merkityksiä alleviivaava ”ääni” hyvin harvoin on erotettavissa. Tämänkaltaista ääntä on yleensä nimitetty kertojaksi, ja edellä tässä tutkielmassa olenkin usempaan otteeseen viitannut siihen, miksi kertojan (kirjallisuustieteellinen) käsite ei pelianalyysin yhteydessä ole mielekäs työkalu. Mistä pelien merkitykset siis tulevat? Näkökulman sekä lukemisen ja pelaamisen dynamiikan kannalta kiinnostavaa on pohtia erityisesti tapoja, joilla fanikulttuuri tekee tietyistä merkitysten muodostamisen mekanismeista ja prosesseista konkreettisia, näkyviä ja etenkin **jaettuja**. Näihin tapoihin fiktion ja tarinankerronnan kommunikatiivisuutta korostavat lähestymistavat eivät juuri pureudu, ja tätä kautta myös fiktion herättämät sosiaaliset responsit ovat jääneet vähemmälle huomiolle.

14.1 Genrefiktion järjestelmää vastustamassa

Yhteisöllistä ja vuorovaikutteista merkitysten muodostumista tarkasteltaessa etenkin genrefiktion yhteydessä on nykyään lähestulkoon mahdotonta sivuuttaa toimivaa ja osallistuvaa fanikulttuuria. Jenkinsin (2006a, 3–4) mukaan fanius on tekstejä, käyttäjiä ja käytänteitä muokkaavaa voimaa, ja sen tulevia merkittäviä taloudellisia ja poliittisia vaikutuksia esimerkiksi kollektiivisen tiedon tuotannon saralla voidaan toistaiseksi vain arvailla. Faniuteen ja fandomiin ilmiöinä alettiin kiinnittää laajempaa akateemista huomiota vasta 1990-luvun alussa, vaikka fandomin ja tutkimustoiminnan voidaan nähdä varjostaneen toisiaan jo kauan tavalla, jota Jenkins kuvaa:

Mediatutkijat ovat pitkään pyrkineet pääsemään eroon fandomin stigmasta ja ovat samalla peittäneet tai jopa tukahduttaneet sen, mikä heidät alun perin on vetänyt tutkimusaiheensa pariin, ja fanit puolestaan ovat usein

kritisoineet tutkijoita siitä, että nämä ovat suhtautuneet huolimattomasti yksityiskohtiin, jotka ovat fanitulkintoille niin keskeisiä (Jenkins 2006b, 10).

Fanifiktio on yhtä lailla herättänyt akateemisen kiinnostuksen vasta viimeisimmän vuosikymmenen aikana kohtuullisen pitkstä historiastaan huolimatta. Lyhyesti sanottuna fanifiktio on fanien kirjoittamaa uutta fiktiivistä tekstiä, ja nykyään sen pääasiallisina julkaisualustoina toimivat joko tietyn fandomin ympärille muodostuneet tai fanifiktioon ylipäättään erikoistuneet internetsivustot kuten fanfiction.net. Yksittäiset fanifiktiokertomukset eli ”ficit” ovat tavallisimmin jatkotarinoita (*sequel*), ”etkotarinoita” (*prequel*; suomennos vrt. Viitanen 2008) tai tarinoita, joissa alkuperäistä pohjatekstin maailmaa laajennetaan esimerkiksi kirjoittajan omilla juonikuvioilla tai henkilöhahmoilla. Erityisesti jälkimmäisessä tapauksessa kirjoittajat voivat tarttua vaikkapa pohjatekstin yksittäiseen replikkiin tai vastaavaan yksityiskohtaan ja lähteä kuvittelemaan sen pohjalta kokonaista pitkää tarinaa. Jenkins (1992, 156) onkin todennut, että ficejä kirjoittaessaan fanit ikään kuin venyttävät alkuperäissarjan tai -tekstin rajoja omiin ajatuksiinsa paremmin sopiviksi ja muokkaavat hahmoja uudelleen halujensa mukaisiksi. Fanifiktio syntyi¹³⁷ ajoitetaan yleensä 1960-luvulle, nousevaan nuorisokulttuuriin ja erityisesti kaikkien nykyaikaisten fanikulttuurien äitiin, *Star Trek* -fandomiin (ks. esim. Hirsjärvi 2009, 60). Tunnetuimmin *Star Trek* -fandom lienee vaikuttanut slash-fanifiktioon, jolla tarkoitetaan homoeroottisia tarinoita, joita fanit kirjoittavat asettamalla pohjatekstin vastaisesti kaksi samaa sukupuolta olevaa henkilöä romanttiseen tai eroottiseen suhteeseen keskenään. Alun perin termillä nimittäin viitattiin *Star Trekin* alkuperäisen sarjan (1966–1969) keskeisten henkilöiden James Kirkin ja Spockin väliseen suhteeseen (ks. esim. Woledge 2005). Käsittelen seuraavaksi merkitysten muodostamista fanifiktio ja fanikulttuurien tutkimuksen esiin nostamien näkökulmien ja väitteiden kautta. Nähdäkseni Miévilin romaanit ovat erityisen hedelmällinen kohde tiettyjen perusoletusten haastamiseen, sillä ne hyvin itsetietoisesti asettuvat vastustamaan niin myötä- kuin vastakarvaistakin tulkintaa. Mihin vaikkapa *The Scarin* vastarinta perustuu?

Kiinnostavalla tavalla fanifiktio tutkimukseen ja koko ilmiöön tulkintaan sisältyy edellä tässä osiossa käsiteltyihin Ingardenin ja Iserin lukijateorioihin pohjaavia oletuksia tekstien tarjoamista vihjeistä ja aukoista. *Star Trek* -fanifiktiota urauurtavasti tutkinut Camille Bacon-Smith (1992, 232) esimerkiksi korostaa slash-tarinoiden olevan pohjatekstin viitteiden ”väärintulkintaa”.

137 Fanifiktio tutkija Abigail Derecho (2006, 62) tosin huomauttaa, että osa tutkijoista haluaa korostaa fanifiktio pitkää historiaa esittämällä, että alkujaan kaikki tarinankerronta oli yhteisöllistä ja myyttiset sankarit, kuten Robin Hood tai kuningas Arthur, olivat yhteistä omaisuutta, joiden tarinaa kuka tahansa saattoi jatkaa ja muokata. Fanifiktio ”lyhyemmän historian” kannattajat sen sijaan korostavat faniuden historiallisuutta ja muistuttavat, että fanifiktio nykymuodossaan on erottamaton osa fanikulttuureja, jotka saivat alkunsa aikaisintaan 1920-luvulla Jane Austenin teosten ja Sir Arthur Conan Doyleen *Sherlock Holmes* -tarinoiden ympärille kokoontuneiden ihailijajoukkojen myötä.

Toisaalta Catherine Tosenberger (2008) on painottanut, ettei slash-tekstejä tulisi lukea pelkästään pohjatekstin heteronormatiivisuuden vastustamisena, vaan ilmauksena luennoista, joita ”teksti itse vihjaa ja tukee”. Näkökulmaa kannattanevat Kirk/Spock -parituksen ystävät, jotka ovat itsepintaisesti esittäneet, että kahden miehen välinen suhde tulisi nähdä niin sanotusti kanonisena: että se siis esiintyy pohjatekstissä. Tosenbergerin mukaan keskeistä kuitenkin on se, että slash voi aktualisoida tarjotut vihjeet ja mennä rohkeasti pohjatekstiä ”pidemmälle”. Ajatus vihjeiden aktualisoimisesta muistuttaa Wayne C. Boothin (1988, 89) näkemystä tulkinnasta perustavanlaatuisella tavalla kaksiselitteisenä: tietty merkitys ei ole aktuaalisesti olemassa, ennen kuin se on lukijan aktualisoima, mutta sitä ei voitaisi aktualisoida, ellei se olisi myös olemassa tekstissä **potentiaalisena**. Näin ollen huomio tulisi kiinnittää siihen, millaisia tulkintastrategioita teksti voi mahdollistaa. Mutta mitä teksti itse, joka tarjoaa ”väärin” tai ”rohkeammin” aktualisoitavat vihjeet, oikeastaan tarkoittaa? Määritelmällisesti pohjatekstillä voidaan tietenkin tarkoittaa alkuperäisteoksia, jotka on julkaistu niin sanotun virallisen julkaisuinstituution kautta jotakin mediavälinettä käyttäen ja joista fanit ovat fanifiktiota kirjoittaneet. Erilaisten tulkintojen ja merkitysten muodostumista tarkasteltaessa on kuitenkin oltava teoreettisesti tarkempaa, sillä koko kysymyksenasettelu lopulta liittyy ikiaikaisiin kirjallisuustieteellisiin ja kulttuurintutkimuksellisiin muotoiluihin teksti- tai käyttäjäpainotteisuudesta.

Kirjallisuudentutkimuksen parissa tekstin merkityksen pohtiminen on liitetty 1920-luvulta alkaen¹³⁸ etenkin kysymyksiin tekstin ja lukijan suhteesta. Edellä mainittujen Iserin ja Boothin näkemyksiä vastaan on tunnetuimmin asettunut Stanley Fish, jonka tunnettu tulkintayhteisön (*interpretive community*) käsite (1980) lyhyesti sanottuna tarkoittaa sitä, että käyttäjä ei tulkitse jonkin tekstin merkityksiä täysin vapaana toimijana, vaan tietyn tulkintayhteisön jäsenenä. Tämän yhteisön odotukset määräävät sen tekstin luonteen, jota hän käyttää tai ”tekee”. Fishin keskeisin väite siitä, että tulkintaa väistämättömästi leimaa yhteisöllisyys, on ristiriidassa esimerkiksi Iserin teorian käsittelemien ”tekstin sisään” rakennettujen aukkojen tai epämääräisyyskohtien kanssa. Fishin mukaan tekstistä nimittäin ei voi löytyä mitään ilman, että tietyt (lukemisen) konventiot on sisäistetty, ja täten edes yksittäisiin sanoihin ei voida viitata tulkinnan ulkopuolella (Fish 1989, 78). Oleellinen kiistakapula siis tässä yhteydessä on se, onko tekstin merkitys ensisijaisesti käyttäjän päätettävissä, vai voidaanko, ja missä mielessä voidaan, puhua tekstin tulkinnalle asettamista rajoista. Fanifiktio osalta tämä kiista on olennainen siksi, että on tärkeää pohtia sitä, mitä ovat ne merkitykset, joita esimerkiksi slash-tarinat vastustavat tai joille ne tarjoavat vaihtoehdon. Kuka

¹³⁸ Muun muassa Mikkonen (1998, 24) jäljittää nämä angloamerikkalaisen kirjallisuustieteen kysymyksenasettelun juuret aina I.A. Richardsin teoksiin *Principles of Literary Criticism* (1924) ja *Practical Criticism: A Study of Literary Judgment* (1929) asti.

määrittelee, ja millä perusteella, mikä kulloinkin on osa pohjatekstin vastustettavia tulkintoja tai sen, mikä tekee jostain tulkinnasta pohjatekstin tarjoamien viitteiden *väärintulkintaa*?

Kysymystä ”oikeista ja vääristä” tulkinnoista voi yhtäältä valaista fabulan ja sjuzhetin välisen suhteen kautta. Jos fabula nähdään jonakin, jonka käyttäjät luovat käyttäen sjuzhetista saamaansa informaatiota, fabula voi sisältää ainoastaan sellaisia tapahtumia, jotka sjuzhet joko eksplisiittisesti ilmoittaa tapahtuneiksi tai joista se antaa sellaista informaatiota, että käyttäjä voi päätellä niiden tapahtuneen. Emma Kafalenos (1999, 36–37) on erottanut toisistaan Sternbergiä seuraten aukot, jotka syntyvät siitä, että tapahtumaa koskeva informaatio on pysyvästi salattu tai pidätetty (*suppress*) sjuzhetista, ja aukot, jotka syntyvät siitä, että tapahtumaa koskevan informaation paljastamista on väliaikaisesti lykätty (*defer*). Jälkimmäistä tapausta Sternberg kutsuu ”kronologiseksi kaksoissiirtymäksi – sekä silloin, kun aukko avataan että kun se täytetään” (Sternberg 1978, 241). Tällöin käyttäjän rakentamaan fabulaan ei jää aukkoa, koska esimerkiksi Kafalenoksen (mt.) näkemyksen mukaan käyttäjän saavuttaessa sjuzhetin lopun hän voi sijoittaa viimeisetkin tapahtumat kokoamaansa kronologiseen fabulaan. Fanifiktio voi tarttua informaation salaamisesta syntyviin aukkoihin täyttämällä ne omanlaisillaan ”selityksillä”, mutta toisaalta se voi käyttää hyväkseen myös aukkoja, joita ei pitäisi olla olemassakaan, sillä sjuzhet ei anna minkäänlaista viitettä informaation salaamisesta tai lykkäämisestä.

Kafalenos painottaa tapahtumia ja asemoitumista tapahtumiin myös tulkinnan määritelmässään: ”Käytän termiä *tulkinta* kuvaamaan aktia, jossa tietty tapahtuma nähdään suhteessa tapahtumien asetelmaan, jossa se ymmärretään” (Kafalenos mt. 39). Tämä on nähdäkseni hyödyllinen määritelmä etenkin tarkasteltaessa fanifiktiota, joka usein keskittyy juuri tapahtumaketjuihin ja tapahtumiin. Toisaalta suhteutettuna näkemyksiin yleisöresponseista se nostaa esiin vielä yhden näkökulman fanifiktio vastustavuuteen, jos Phelanin (2005, 162) tavoin ajatellaan, että kerronnallisuus muodostuu fiktiivisten henkilöiden kokemasta muutoksesta **ja** muutoksesta yleisöresponseissa. Rabinowitzin yleisömallihan olettaa, että esimerkiksi kaunokirjallisuutta lukiessaan ”lihaa ja verta oleva” aktuaalinen lukija pyrkisi asettumaan tekijän tarkoittaman yleisön asemaan. Näin ollen esimerkiksi Phelan (2007, 4) ilmoittaa tarkoittavansa ”me lukijat” -ilmauksella tekijän tarkoittaman yleisön toimintoja, jolloin tekijän tarkoittaman yleisön käsitettä voi käyttää sen tarkasteluun, kuinka lukijat jakavat kertomuksen lukemisen kokemuksen. Edellä jo viittasin siihen, kuinka fandomit voivat muodostaa omat tulkintansa ja rakentavat omat kaanoninsa. Reseptiotutkimuksen yleisömallin pohjalta voisi siis nähdä, että fandom muodostaa oman ”me lukijat” -kokemuksensa esimerkiksi tietyn romaanin lukemisesta, joka on tietyllä tavalla vastustava

suhteessa fandomin ulkopuoliseen lukukokemukseen. Tästä syystä olisin valmis lisäämään Phelanin mimeettisten, temaattisten ja synteettisten responssien rinnalle myös **sosiaaliset responssit**.

Sosiaalisten responssien käsitteen kautta voidaan tarkastella näiden responssien kaavamaisuuden merkitystä osana niiden ”jaettuutta”. Fanifiktio vallankumouksellisuutta ja vapauttavuutta korostavissa tulkinnoissa useimmiten jätetään kokonaan huomiotta paitsi fanifiktio pohjautuminen vahvasti kanonisoituihin (tai kanonisoituihin) teoksiin, myös fanifiktio itsensä hyvin vahva kanonisuus. Tästä huolimatta ajatus kaanonista on hyvin näkyvä osa fanifiktiota ja sen kirjoittamista: kaanon (*canon*) ja fanon ovat fanifiktio-termistön tunnetuimpia yläkäsitteitä. Kristina Bussen ja Karen Helleksonin (2006, 9) mukaan kaanonin muodostavat ”medialähteessä esitetyt tapahtumat, jotka luovat universumin, tapahtumapaikan ja henkilöt”. Toisin sanottuna kaanoniksi mielletään pohjatekstin esittämä todellisuus faktoineen. Kaanonille vastakkaisena nähty termi on fanon (mt.), jolla puolestaan tarkoitetaan faniyhteisössä syntyneitä käytäntöjä tai ”faktoja”, jotka eivät ole peräisin pohjatekstistä, mutta jotka toistuvat faniteksteissä.¹³⁹ Ne voivat myös olla ristiriidassa kaanonin faktojen kanssa. Nähdäkseni kaanon ja fanon ei kuitenkaan ole mielekästä nähdä toisilleen vastakkaisina, vaan pikemminkin toisiaan ruokkivina tulkintojen ja merkitysten muodostamisen strategioina. Kanoniseksi määritelty tulkinta (kuten se, että Kirkillä ja Spockilla *ei* ole suhdetta) nimittäin usein aktualisoituu ainoastaan ”fanonista” tulkintaa (Kirkillä ja Spockilla *on* suhde) vasten.

Näin ollen fandom ja sen käytännöt, joita Elizabeth Woledge (2005) kutsuu ”fanittaviksi käytännöiksi” (*fannish practices*), tarjoavat omanlaisensa kaanonin – vaihtoehtoisen kenties, mutta kaanonin joka tapauksessa. Huomionarvoista on lisäksi se, että fanifiktio-tutkijoiden taholta usein vallankumouksellisenä nähty vastustavuus harvemmin laajemmassa mittakaavassa astuu tiettyjen konventioiden, kaavojen ja elementtien ulkopuolelle. Edellä mainittuun Boothin ajatukseen määrätyn teoksen mahdollistamista tulkintastrategioista tämä liittyy siinä mielessä, että fanifiktio käytäntöihin sisältyy tiettyjä strategioita, joiden avulla esimerkiksi slash-tarinoita voidaan kirjoittaa. Fanifiktio subversiivisuutta käsittelevissä tutkimuksissa yleensä sivuutetaankin se, että itse fandom voi olla kirjoittamisen halua voimakkaampi syy fanifiktio tekemiseen: yhteys toisiin faneihin ja fanitoimintaan voi olla ensisijaista (vrt. Jenkins 1992, 90). Ficin kirjoittamisen pohjana ei siis pelkästään ole halu kirjoittaa onnistunutta kaunokirjallista tekstiä, vaan halu osallistua keskusteluun

¹³⁹ Faniteksteissä toistuvat käytännöt ja faktat voivat vaihdella kokonaisista juonikaarista (joihin palaan vielä jäljempänä tässä luvussa) aina hyvin pieniin yksityiskohtiin asti. Yksityiskohtista havainnollisena esimerkkinä toimikoon *Harry Potter* -ficeissä hämmäntävän usein toistuva kohta, jossa Harry riisuu paitansa ja hänen ylävartalonsa lihaksia kuvataan ilmauksella ”Quidditch toned” (”huispauksen virittämät”).

ja täten fandomiin. Fandomin ja fanifiktion vastustavuus tai vaihtoehtoisuus näkyikin selvimmin silloin, kun fanit haluavat osoittaa tyytymättömyytensä joihinkin pohjatekstin esittämiin ratkaisuihin. Näin ollen fanien vastarinta ei välttämättä (eikä edes tavanomaisesti) tarkoita kulttuurista radikalismia tai halua haastaa hegemonisia stereotypioita, vaan pikemminkin kyseessä on kiintymys pohjatekstiin ja pettymys tapaan, jolla tekstin tuottajatahot sitä käsittelevät. Palaan tällaiseen vastarintaan tarkemmin seuraavassa alaluvussa, jossa käsittelen *Mass Effect* -trilogian lopun herättämää poikkeuksellisen laajaa fanireaktiota.

On tärkeää pohtia myös sitä, mikä tietyn teoksen ”kanonisointiin taipuvaisuuden” rooli on merkitysten muodostamiselle useammin korostetun teoksen tulkinnanvaraisuuden ohella. Jälkimmäinen ominaisuus on toki tärkeä piirre fanifiktion pohjatekstille siinä mielessä, että tulkinnanvaraisuus voi synnyttää sisällöiltään vaihtelevampaa ja kekseliämpää fanifiktiota. Tästä syystä fanifiktiotutkija Sheenan Pughin (2005, 48) mukaan esimerkiksi Jane Austenin *Ylpeys ja ennakkoluulo* -klassikkoteos on suosittu pohjateksti: Austen on jättänyt siihen runsaasti selvittämättömiä elementtejä ja vihjeitä siitä, miten onnellinen loppu voisikin kertomuksen päättymisen jälkeen kääntyä pääläelleen. Tästä huolimatta pohjatekstin on myös oltava riittävän kanoninen siinä mielessä, että sen on mahdollista muodostaa ”yhteinen maaperä”, jonka pohjalta fandom voi vaikkapa arvottaa yksittäisiä ficejä.¹⁴⁰ Tässä suhteessa fanifiktion tekstuaaliset piirteet ja faniuden sosiaaliset käytännöt kulkevat käsi kädessä, minkä ajatus sosiaalisista responsseista ja jaettuuden merkityksestä hyvin tavoittaa. Huomionarvoista on se, että tulkinnanvaraisuudenkin on muodostettava tiettyjä kiintopisteitä: kysymykset siitä, mitä Elizabeth Bennetin ja herra Darcyn suhteelle tapahtui, tai siitä, onko Kirkin ja Spockin suhde kanoninen vai ei, eivät sulkeudu. Vaikka Miévilin *The Scarista* olisi mahdollista kirjoittaa ficejä (ja todennäköisesti on kirjoitettukin), se ei tarjoa vastaavanlaista yhteisesti jaettavaa maaperää kuin vaikkapa tämän hetken ylivoimaisesti suosituin pohjateksti, *Harry Potter*, josta pelkästään fanfiction.netistä löytyy runsaasti yli 600 000 ficiä. Vertailun vuoksi mainittakoon, että Pughin käsittelemän *Ylpeys ja ennakkoluulo* -romaanin pohjalta kirjoitettuja ficejä löytyy sivustolta reilut 2500 kappaletta. Fanifiktioksi luettavien tekstien tarkastelu ”yksittäisinä, itsenäisinä taideteoksina” (ks. hyvänä esimerkkinä Kukka 2012) ilman fandomin laajempien käytäntöjen huomioonottamista ei yleensä olekaan hedelmällistä, vaan se

140 Konkreettinen esimerkki yksittäisten ficien arvottamisesta on ficissä esiintyvien henkilöhahmojen arviointi sen pohjalta, ovatko ne ”out of character” (OOC) vai ”in character” (IC). Ne ovat arvottavia termejä, joita fandomissa käytetään silloin, kun halutaan osoittaa, onko fanikirjoittajan uudelleenkirjoitus henkilöhahmosta epäonnistunut (OOC) vai onnistunut (IC). Näistä kahdesta etenkin IC:n käsite on mielenkiintoinen siksi, että siihen liittyy oletus siitä, että myös jonkun muun kuin kaanonin luojaan näkemystä jostakin hahmosta voidaan pitää ”oikeana tulkintana”. Ficien arvotukseen heijastuu myös faniyhteisöjen sisäinen hierarkia, sillä monesti arvottajista tärkeimpiä ovat niin sanotut betalukijat (*beta readers*), jotka toimivat faniyhteisön sisällä eräänlaisina kustannustoimittajina.

pikemminkin näyttäytyy tietynlaisia lukutapoja ja -oletuksia mukanaan kantavan kirjallisuustieteellisen välineistön väkivaltana.

Fanifiktiota draaman käsitteistöllä tarkastellut Francesca Coppa on määritellyt fanifiktio ”kulttuuriseksi performanssiksi, joka vaatii elävää yleisöä: fanifiktio ei ole vain tekstiä, se on myös tapahtuma” (Coppa 2006, 239). Tapahtumana fanifiktio voidaan usein suunnata toisten fanien ohella pohjatekstien tuottajille, mutta ei välttämättä heillekään, sillä fanifiktio itsessään voi täyttää ne tarpeet, jotka esimerkiksi pohjatekstin epätäydellisyydet synnyttävät. Leena Viitanen (2008, 41) toteaa, että sen sijaan, että fanifiktiota pyritäisiin aukottomasti selittämään esimerkiksi perinteisen kertomakirjallisuuden, digitaalisen kirjallisuuden tai draaman kautta, sitä voitaisiin kuvata **näkökulmakirjallisuudeksi**, jossa pohjatekstit saavat uusia luentoja. Fanifiktiokertomukset eivät siis ole tekstuaalisia loisia, vaan ne pikemminkin elävät tiiviissä symbioosissa pohjatekstin kanssa. Ne saavat tarinallisen arvonsa suhteessa pohjatekstiin, mutta toisaalta ne myös voivat vaikuttaa pohjatekstin luentoihin ja tulkintatapoihin. Tässä luvussa käsitelty Kirk/Spock-paritus alkaa olla jo lähestulkoon kaanonia – jopa siinä määrin, että epäily siitä, että vuonna 2009 julkaistuun *Star Trek* -elokuvaan kirjoitettiin Spockin ja Nyota Uhuran välinen romanssi vain estämään faneja kirjoittamasta slash-tarinoita, ei tunnu lainkaan perusteettomalta.

Ajatus fanifiktiosta näkökulmakirjallisuutena voidaan kiinnostavalla tavalla liittää tässä osassa aiemmin käsittelemiini kysymyksiin teoksen ja käyttäjän välisestä vuorovaikutuksesta, ja sitä voidaan toisaalta käyttää esimerkkinä siitä, miten tekstin eläytyvä ja arvioiva osallisuus voivat toimia yhteistyössä. Edellisessä luvussa esittelin Iserin virtuaalisen työn ja vaeltavan näkökulman käsitteet. Fanifiktio kirjoittamisen edellyttämät lukustrategiat yhdistävät eläytymisen ja arvioinnin toisiinsa. Näkökulma voi vaeltaa lukemisen (tai vaikkapa TV-sarjan katsomisen tai pelaamisen) aikana rakentuvan virtuaalisen konstruktion sisällä, jolloin käyttäjät samastuessaan ”kokevat tekstin vastaanoton ja tulkinnan sisältäpäin, ikään kuin tapahtumat tapahtuisivat heille itselleen” (vrt. Cohen 2001, 245). Edellä viittasin Iserin näkemykseen siitä, että (päämäärä)tietoinen lukeminen tekstin aukkoja täydennettäessä ei automaattisesti tarkoita tietyn merkityksen artikuloitumista, vaan pikemminkin lukijan asemoitumista suhteessa tähän merkitykseen (vrt. Iser 1978, 190). Toisaalta merkityksiä ei tulisi nähdä sattumanvaraisinaan: Iserin mukaan lukijapositio on mahdollistettava tarkasti kontrolloiduilla tavoilla, jotta juuri tietyistä tekstin sisällöistä tulee lukijalle ”todellisuutta”. Tulkintastrategian käsite on siinä mielessä kiinnostava, että se palautuu ajatukseen tulkinnan kehämäisyydestä: tulkinta on hyväksyttävä, jos se voidaan tuottaa hyväksytyn tulkintastrategian avulla, mutta samalla tähän strategiaan sisältyvät kaikki ne seikat, jotka jokaisessa yksittäisessä

tapauksessa tekevät tulkinnasta hyväksyttävän. Keskeinen kysymys onkin se, kuinka paljon ne piirteet, joihin vedotaan, ovat kulloinkin käytetyn tulkintastrategian tuottamia – aivan vastaavalla tavalla kuin edellä on käynyt ilmi digitaalisten pelien erilaisiin päämääriin sitoutuneista tulkintastrategioista. Fanifiktio kirjoittamisen mahdollistavan strategian vastustavuus näkyykin siinä, että tällöin käyttäjä ei **tietoisesti** suostu esimerkiksi asettumaan tekstin tarjoamaan ensisijaiseen positioon, vaan pyrkii vaikkapa kuvittelemaan tapahtumat jonkun sivuhenkilön näkökulmasta. Slash-tarinoiden kirjoittamisen mahdollistava tulkintastrategia puolestaan vaatii huomion kiinnittämistä tiettyihin yksityiskohtiin (kuten vaikkapa merkityksellisiin katseisiin), ja tämä strategia on sosiaalisesti rakentunut. Mutta mitä tapahtuu silloin, kun pohjateksti alun alkaenkin asettuu vastahankaan, ja mihin tämä vastahankaisuus perustuu?

Miéville on monin tavoin tiedostava kirjailija, joka on hyvin suorapuheisesti käsitellyt haluaan kirjoittaa kanonisointia ja lokerointia vastaan. Hän on esimerkiksi enemmän tai vähemmän irtisanoutunut koko uuskumman termistä, sillä siitä on hänen mukaansa tullut pelkkä markkinointikategoria eikä se näin ollen enää kiinnosta häntä (VanderMeer & VanderMeer 2008, xiii). Uuskumman lanseeraaminen ja Miévilin Bas-Lag-romaanien menestys ilman muuta johtivatkin siihen, että niiden kaltaiselle kirjallisuudelle oli niiden julkaisun jälkeen huomattavasti helpompaa löytää kustantaja markkinointikoneistoiheen kuin aikana ennen *Perdido Street Stationia*. Kiinnostavaa kyllä, Miéville liittyy toisiinsa fanifiktio, roolipelit ja maailmoissa olemisen eli ”halun elää turvasatamissa”: ”Kaikki se – epätoivoinen halu elää näissä maailmoissa – on todella kiehtovaa. Muistan – silloin kun olin todella koukussa Buffyyyn [*Buffy Vampyyrintappaja* -televisiosarjaan] – muistan tajunneeni, etten oikeastaan halunnut tietää, mitä seuraavaksi tapahtuu, vaan että halusin elää Sunnydalessa.” (Shurin 2011.) Miévilin Bas-Lag-romaanien maailmallisuudesta huolimatta niistä ei juurikaan ole kirjoitettu fanifiktiota. Ne ovat toki inspiroineet monenlaista fanitaidetta, pääosin maailman fantastisia paikkoja ja olentoja käsittelevää kuvataidetta.

Kenties näyttävimmän ja laajimman Bas-Lag on visualisoitu *Dungeons & Dragons* -roolipeliin ja siihen liittyviin tuotteisiin keskittyvän *Dragon Magazine* -lehden numerossa 352, joka julkaistiin helmikuussa 2007. Pääkirjoituksensa mukaan lehden numeron tarkoituksena on tarjota ”Miévilin itsensä panoksella, tuella ja hyväksynnällä ensimmäistä kertaa viralliset *Dungeons & Dragons* -säännöt olennoille, roduille ja teknologialle Chinan maailmassa” ja kehottaa lukijoitaan luomaan sen pohjalta omia Bas-Lag -seikkailujaan tai käyttämään palasia niistä kohentamaan jo

olemassaolevia pelikampanjoitaan.¹⁴¹ Näin ollen *Dragon Magazinen* numero ei varsinaisesti edusta fanitaidetta vaan sillä on funktionaalisempi tarkoitus: toimia sääntökirjana tai ”kampanjamaailman” (*campaign setting*) pohjana pöytäroolipelaamiselle. Näin ollen erilaiset vaikutteet käytännössä tulevat kiertäneeksi kokonaisen kehän, kun pöytäroolipeleistä yhden fantasiafiktion kirjoittamisen kipinäistään saaneen Miévilin¹⁴² luoma fantastinen maailma hirviöineen ja paikkoineen siirtyy roolipelin kampanjamaailmaksi. Edellä mainitusta anopheli-naaraasta esimerkiksi on tehty kampanjamaailmaan sopiva hirviö, joka on omat elinvoimapisteensä, nopeutensa ja lähitaistelutyylinsä vahinkopisteineen (*damage points*).

Toisin kuin Miéville vihjaa ”turvasatamista” puhuessaan, fanifiktiossa ei nähdäkseni ole kyse pelkästään tarinan loppumisen aiheuttamasta tuskasta ja näin ollen siitä, etteivät fanit haluaisi päästää irti vaikkapa rakastamistaan henkilöhahmoista tai rakastamassaan maailmassa elämisen tunteesta. Keskeistä fanifiktiossa on omanlaisensa ”me lukijat/fanit” -kokemuksen jakamisen ohella pikemminkin eräänlaisen ensirakkauden jatkuva uusintaminen. Kaunokirjallisuuden osalta tämä näyttäytyy ensimmäisen lukukerran viehätysten hakemisena uudelleen, ja nähdäkseni se näkyy myös tavassa, jolla monet kirjallisuudentutkijat lähestyvät tutkimiaan teoksia: käsiteltyihin kohteisiin liitetty merkityksellisyys ja ”poikkeuksellisuus” usein saavat tutkijat unohtamaan kirjallisten konventioiden ja toiston merkityksen. Valtaosa ficeistä toimii periaatteella, jossa tiettyyn kanoniseen kaavaan tai sääntöön lisätään pieni nyrjähdys tai kierre, *twist*. Mahdollisuus tähän kierteseen yleensä piilee yksityiskohdissa, joihin tarttumalla tietynlaiseksi miellettyä kaavaa voidaan lukea hieman toisin. Kuvaava esimerkki tästä on ikoninen Kirk/Spock-paritus, sillä sille olennaista on se, että pohjatekstissä kahden miehen suhde noudattaa tiettyä kaavaa – ikään kuin tiettyjä sääntöjä – johon ficit puolestaan lisäävät tietyn kierteen tai näkökulman. Huomionarvoista on se, että kierre lisätään useimmiten tiettyjä, jälleen sosiaalisesti jaettuun sääntöjä tai vakiintuneita juonikuvioita noudattaen.¹⁴³ Näin ollen fanifiktiossa (tai muissa vastaavissa fanikulttuurin ilmentymissä) keskeistä ei olekaan vapaus jonkinlaisena rajattomuutena, vaan vapaus venyttää tietyn läpikotaisesti tunnetun kaavan tai säännösten rajoja. Tärkeää fanifiktio lukemisesta (tai *fan*

141 Tämän lisäksi on hyvä huomioda, että Miévilin Bas-Lag-maailmaan sijoittuva roolipeli *Tales of New Crobuzon* on ollut tekeillä jo useamman vuoden ajan Adamant Entertainmentin toimesta. Tarkemmasta julkaisuajankohdasta ei ole vielä tietoa.

142 Monissa eri haastatteluissa (ks. esim. Shurin 2011 ja *Dragon Magazine* #352) Miéville luettelee merkittäviksi vaikuttajikseen *Dungeons & Dragonsin* ohella muun muassa *Runequestin* ja *Call of Cthulhun*, joista suosikikseen hän mainitsee jälkimmäisen osittain sen hirviöiden takia.

143 Tunnetuimmat näistä juonikuvioista pohjautuvat tieteisfiktiokirjailija Theodor Sturgeonin käsikirjoittamaan ”Amok Time” -jaksoon, jossa Spock joutuu kokemaan vulkanuslaisten dramaattisen kiima-ajan (*pon farr*). Se on lähtökohtana myös Youtube-palvelun katselukertojen perusteella suosituimpaan Kirk/Spock-fanivideoon (*fan edit*). Vastaavaa ”kierrätystä” tapahtuu myös vuoden 2009 *Star Trek* -elokuvan pohjalta, josta lähtökohtaiseksi juonikuvioksi on päätynyt kohta, jossa tulevaisuudesta saapunut ”Spock Prime” jakaa Kirkiä koskevat muistonsa ja tunteensa elokuvan nykyhetken nuorelle Kirkille mielet yhteen sulauttavan *mind meld* -tekniikan kautta.

edit -videon katsomisesta) nauttimiselle puolestaan on se, että tämän kaavan tai säännöstön tuntee. Toisaalta kyse on myös vapaudesta valita oma tulkintastrategiansa – kuten digitaalisissa roolipeleissäkin voi tehdä.

Fanifiktio ulkopuolelle ilmiö laajenee siinä mielessä, että myös genrekonventiot voidaan liittää osaksi tällaisia kaavoittumista. Hyvin itsetiedostavana kirjailijana Miéville käyttää hyväkseen jopa kymmeniä genrekaavoja: esimerkiksi *The Scarissa* näkyvimpiä näistä ovat meritarinoiden (*sea story*),¹⁴⁴ James Bondin kuuluisaksi tekemän ”agenttifiktio” ja niin sanotun fantastisen maailman steampunkin (erotuksena historialliseen ympäristöön sijoittuvasta steampunkista) konventiot ja mukanaan kantamat teemat. Näin Miéville pyrkii ulos toistosta tai kanonisuudesta, mutta toisaalta hyvin itsetietoisesti käyttää niitä hyväkseen ja näin luo myös mahdollisuuksia tietynlaisiin tulkintoihin ja merkityksiin. Näkisin, että tavat, joilla Miévillessä *The Scar* vastustaa tietynlaiseen strategiaan nojaavia tulkintayhteisöjä, pohjautuu osaltaan juuri tähän. Toisaalta Miévillessä romaanit ovat myös monella tapaa ”työlämpiä” kuin esimerkiksi fanifiktio pohjateksteinä suosituimmat *Harry Potter* -sarjan teokset: lukijan on tehtävä niin paljon töitä fiktiivisen maailman, sen tapahtumien ja henkilöhahmojen kuvittelemiseksi, että ”vastustavaan” positioon asettuminen vaatii valtavasti työtä.

Kaiken kaikkiaan jaetut merkitykset pohjautuvat pitkälti juuri toistoon: rakenteiden, tekniikoiden, konventioiden, teemojen ynnä muiden häpeilemättömään ja tunnistettavaan toistoon. On tärkeää huomioda, ettei yksittäinen fanifiktio kertomus vielä muuta mitään, sillä vasta tiettyjen kaavojen, elementtien ja tulkintojen toistaminen luo fanonin, mahdollistaa jaetut sosiaaliset responsit ja näin myös uudet, vastustaviksi tai vallankumouksellisiksi mielletyt tulkinnat. Fanifiktio nähdäkseni osoittaa sen, että uusia tekstin tai teoksen piirteitä voidaan ”tuottaa”, mutta samalla myös ennakkoletukset ja lukijayhteisöt muuttuvat tekstiin vetoamisen kautta. Tiettyyn tulkintayhteisöön kuuluminen on lopulta yhtä tulkinnallista kuin teokseen vetoaminen. Laajasti ajateltuna ”meidän todellisuudestamme” itsenäisiksi miellettyjen maailmojen rakentaminen ja rakentuminen on osa tätä toisteisuutta: maailmat, jotka paradoksaalisesti kaikessa yksityiskohtaisuudessaan, moniulotteisuudessaan ja laajuudessaan rakentuvat monin tavoin ylimalkaisissa, litteissä ja lineaarisissa esityksissä, kantavat väistämättä mukanaan tiettyjä tulkinnan tapoja ja merkityksiä. Tällainen maailmojen tulkinta ei kuitenkaan ole sellaista Sontagin ”tuhoavaksi” nimeämää

144 On hyvä huomioda, että avaruusaluksille sijoittuvat tietesfiktio kertomukset puolestaan kierrättävät edelleen meritarinoiden keskeisimpiä juonikaavoja ja teemoja, joihin lukeutuvat muun muassa miehistön jäsenten ja upseerien luottamuspuola ja siitä seuraava kapina, laivojen väliset taistelut, kamppailu vaarallisia olosuhteita vastaan ja tietenkin erilaisten vihamielisten, ”uusien” alueiden tutkimusretket.

tulkintaa, johon viittasin edellisessä luvussa: pikemminkin se nostaa esiin vallitsevan tulkintatavan, jonka tavoitteena ei ole muuttaa maailmaa joksikin toiseksi vaan rakentaa sitä sen itsensä vuoksi ja ehdoilla. Tällaisessa maailmassa kolossa maan sisällä asuu hobitti, kuten Tolkienin *Hobitti eli sinne ja takaisin* -romaanin (1937) aloituslause esittää, ja kaikki näistä, niin kolo, maa kuin hobittikin, ovat yhtä materiaalisia ja konkreettisia kuin Tolkienin Valtasormuskin, eivät vain kalpeita vertauksia jostakin muusta. Nähdäkseni tämänkaltaisen tarkastelu tavoittaa hedelmällisellä tavalla sen, kuinka merkitykset voivat piillä ikään kuin yhtä aikaa sekä käyttäjässä että teoksessa – tai niiden välisessä elävässä vuorovaikutuksessa. Siirryn seuraavaksi pohtimaan sitä, mitä tämä tarkoittaa *Mass Effect 3*:n ympärille syntyneen kohun näkökulmasta.

14.2 Interpretation, the only game in town?

Nykyaikaisissa fanifiktiota ja muuta fanitaidetta tuottavissa fandomeissa on hyvin yleistä, että kun fanit eivät pidä jostakin pohjatekstin tuottajatahon tekemästä ratkaisusta, pettymys ilmenee konkreettisesti. Havainnollinen esimerkki tästä on joidenkin *Harry Potter* -fanien kieltäytyminen kirjoittaa omiin ficeihinsä professori Dumbledoren kuolemaa tai Kirk/Spock-suhteen ”kannattajien” toistuvat vaatimukset jättää Spockin ja Uhuran välinen suhde pois toukokuussa 2013 maailmanensi-iltansa saaneesta *Star Trek: In Darkness* -elokuvasta. Näitä huomattavasti rajummat reaktiot eivät nekään ole vieraita. *Mass Effect 3* joutui keskelle poikkeuksellisen ankaraa fanireaktiota julkaisukeväänään, kun trilogian ”loppunäytöksestä” pöyristyneet fanit käynnistivät kampanjan, jonka tarkoituksena oli saada pelin loppu muutetuksi. ”Retake Mass Effect” -liike jopa keräsi varoja Child’s Play -hyväntekeväisyysjärjestölle ja toivoi näin tulevansa vakavasti otetuksi pelin suunnitelleen BioWare-studion taholta. Liikkeen kampanjajulistus kuului seuraavasti: ”Haluamme hälventää mielikuvan siitä, että olisimme vihaisia tai oikeamielisiä. Haluamme ainoastaan ilmaista toiveemme siitä, että sarjalle, jota rakastamme, voisi olla toisenlainen suunta.” Vain pari viikkoa pelin Pohjois-Amerikan julkistuksen jälkeen, 19. maaliskuuta 2012, BioWare tiedottikin *Mass Effectin* Facebook-sivulla, että pelaajien antamaa palautetta käydään huolellisesti läpi ja että mitään uuteen loppuun liittyvää ”ei ole vielä suljettu pois”. Loppujen lopuksi kesäkuussa 2012 julkaistiin ilmaiseksi ladattava laajennettu loppunäytös (”Extended Cut”), joka täydensi pelin loppua elokuvallisella epilogilla, mutta ei varsinaisesti muuttanut sitä. Se kuitenkin vastasi suurimpaan osaan fanien kritiikistä. Digitaalisiin peleihin ja pelaamiseen keskittyvän *Edge*-lehden artikkelissa Craig Owens (2012) kuvasi osuvasti fanireaktiota ja sen seurauksia *Star Wars* -viittauksen kautta: ”Se oli kuin miljoonat äänet olisivat huutaneet yhtä aikaa, ja niiden huuto kuultiin”.

Mass Effect -fanien kenties liioitellulta tuntuva reaktio voidaan nähdä yhtenä niin sanotun osallistuvan kulttuurin (*participatory culture*) ilmentymistä, jollaiseksi edellä käsitelty fanifiktiokin voidaan toki määritellä. Jenkins (2006a, 3) määrittelee osallistuvan kulttuurin vastakkaiseksi perinteisemmille, passiivisuutta korostaville näkemyksille mediayleisöstä ja pitää sekä mediatuotteiden tekijöitä että kuluttajia pikemminkin (eriarvoisina) osapuolina uudessa ympäristössä, jossa mediamuotoja ja -sisältöjä luodaan ja kierrätetään. Jenkinsille osallistuva kulttuuri on siis pikemminkin jonkinlaista vuoropuhelua kuin valtataistelua. Pelien piirissä osallistuvalla kulttuurilla kuvataan usein kehitystä, jossa peliyhtiö ja sen asiakkaat voivat yhdessä kehittää tiettyä tuotetta aina siihen pisteeseen, jossa ”asiakkaat eivät ainoastaan huolehdi suuresta osasta innovointia ja markkinointia vaan myös tuottavat suuren osan älyllisestä pääomasta kuluttamisensa kautta” (ks. Herz 2001; lainattu Sihvonen 2009, 53).¹⁴⁵ Tunnetuin esimerkki tällaisesta kehityksestä lienee *The Sims* -simulaatiopelisarja, jota Tanja Sihvonen on käsitellyt ansiokkaasti väitöskirjassaan (2009). Jenkins tarkastelee osallistuvan kulttuurin yhteydessä erityisesti ”kulttuurikonvergenssia” (*convergence culture*), jolla hän tarkoittaa sisällön virtaamista mediasta toiseen, eri alojen mediateollisuuden yhteistyötä sekä mediayleisöjen tapaa vaeltaa lähes mihin tahansa etsiessään haluamiaan viihteellisiä kokemuksia (Jenkins mt. 2). Tätä kautta voidaan tarkastella kollektiivista merkitysten muodostamista, jonka toimintaperiaatteet Jenkinsin mukaan vaikuttavat populaarikulttuurin ohella myös esimerkiksi poliittisten ja uskonnollisten instituutioiden toimintaan.

Itseäni *Mass Effect 3* -kohussa kiinnostaa tämän tutkielman puitteissa erityisesti Jenkinsin mainitsema ajatus merkitysten muodostamisesta kollektiivisena projektina. Kuka on vastuussa esimerkiksi *Mass Effect 3*:sta tehdyistä tulkinnoista, tai millä tavalla ne auktorisoidaan? Millä tavalla yhteisöllisyys ja osallistuva kulttuuri vaikuttavat pelistä (tai jopa pelitrilogiasta) kokonaisuutena muodostettaviin merkityksiin? Lisäksi kiinnostava on pelaamisen ja erilaisten ”kerronnallisten” nautintojen välinen suhde, sillä *Mass Effect 3*:n loppuun ei petytty niinkään siksi, että se olisi ollut esimerkiksi pelattavuudeltaan tai sääntöpohjaisten tavoitteiden täyttymisen osalta puutteellinen. Sen sijaan loppua on kuvattu äkilliseksi, juonellisesti aukkoiseksi ja draamallisesti epätydyttäväksi: toisin sanottuna sen huonous oli luonteeltaan samanlaista kuin ”missä tahansa äkillisesti peruutetussa tv-sarjassa, jossa on pitänyt selvittää koko kauden aikana rakennetut

¹⁴⁵ Kuluttajuutta korostava näkökulma on ollut näkyvästi esillä myös *Mass Effect 3*:n loppua koskevassa keskustelussa. Yksi sarjan faneista, Spike Murphy, nimittäin teki pelistä virallisen valituksen Yhdysvaltain liittovaltion kauppakomissiolle (Federal Trade Commission), jonka tehtävänä on huolehtia kuluttajansuojasta. Murphys valituksen perusteluna oli se, että BioWare ei lunastanut *Mass Effect 3*:sta mainonnassa ja PR-haastatteluissa antamia lupauksia pelin lopun suhteen. Laajennettu loppunäytös kuitenkin ansaitsi hänen tyytyväisyytensä ”lopputuotteeseen”. (Ks. esim. Chalk 2012.)

juonikaaret 42 minuutissa” (vrt. Owens 2012). Toisaalta loppu ei myöskään tarjonnut pelaajille tunnetta siitä, että komentaja Shepardin kohtaamalla ”viimeisellä valinnalla”¹⁴⁶ olisi varsinaisesti ollut jotakin merkitystä, jolloin kolmen pelin (ja mahdollisten ladattavien lisäosien) mittainen galaktinen seikkailu tuntui pahimmillaan täysin turhalta. Kertomuksen tutkimuksen kannalta fanireaktio toimii myös kiinnostavana esimerkkinä siitä, millainen merkitys *Mass Effect* -sarjan kaltaisen eeppisen saagan lopulla voi olla jopa edeltävän kertomuksen tulkinnalle kokonaisuudessaan. Epättydyttävä loppu ikään kuin asetti koko trilogian ja siihen liitetyt merkitykset uuteen valoon. Kohu lisäksi kuvaa *Mass Effect 3*:n kaltaisten roolipelien tulkintaa, jossa pelaajien halu tehdä näennäisen vapaasti merkityksellisiä valintoja voi yhdistyä haluun ”kokea jonkun toisen tarina”. Silti Shepardin tarinaan kuuluva tragedia on sellainen, jota läheskään kaikki pelaajat eivät halua. Keskeistä tässä yhteydessä on sen huomioiminen, että tarina on jonkun toisen nimenomaan siksi, että se on ”jonkun toisen” hallinnassa, vaikkei digitaalisissa peleissä kokemukseen tekijästä liitykään esimerkiksi tietyn tapahtumasarjan vahvistaminen. Roolipelikokemuksen kontrolli ja rajoitteet pohjaavat tunnustettuun valtarakenteeseen, johon edellä viittasin: pelitilanteen hierarkkisuus rajoittaa pelaajan roolipelihahmon positioon. Tätäkin valtarakennetta voi silti pyrkiä vastustamaan.

Juul (2005, 193) tarttuu tärkeään kysymykseen pohtiessaan sitä, mitä pelit oikeastaan tarkoittavat: mikä esimerkiksi voi tehdä pelissä ajetusta ketjukolarista merkityksellisen? Hän lähtee liikkeelle sinänsä keskeisestä havainnosta eli siitä, että pelejä ja niiden toimintaa ei tule nähdä ilmauksena pelaajien halusta tehdä samoja asioita (kuten ajaa massiivisia ketjukolareita) oikeassa elämässään. Juulin käsittely pelien tarkoituksesta kuitenkin loppuu lyhyeen. Hän viittaa Fishin tulkintayhteisön käsitteeseen, jota itsekin sivusin edellä tässä luvussa, ja päätyy toteamaan: ”Videopelien tulkinnalle ei ole pitkää traditiota, ja siksi niille ei ole myöskään konventioita tai yhteisöä, joka ylläpitäisi tiettyä tulkintaa” (Juul mt.). Vaikka Fishin tulkintayhteisön käsite ei edellytä minkäänlaista ”aktuaalisesti” olemassa olevaa tai rajattavaa yhteisöä vaan pyrkii abstraktimmin kuvaamaan esimerkiksi tiettyjä kulttuurisesti muodostuneita strategioita, monien pelien ja etenkin pelisarjojen ympärillä toimivat fandomit ovat jo pitkään tarjonneet omat, yhteisöllisesti ylläpidettävät tulkintastrategiansa. *Mass Effect* -trilogian kohdalla konkreettisia ilmentymiä fandomin strategioista ovat niin ”Retake Mass Effect” -liike kuin vaikkapa se, että trilogiasta on kirjoitettu (etenkin muihin

146 Käsittelin viimeistä valintaa jo johdannossa, mutta mainitsen valinnan vaihtoehdot vielä muistinvirkistykseksi tässä. Valinta koskee siis sitä, mitä pelaaja haluaa tehdä The Reapers -konerodulle: tuhotako se, alistaako se orgaanisten elämänmuotojen hallintaan vai syntetisoidako orgaaniset ja synteettiset elämänmuodot yhdeksi, uudeksi elämänmuodoksi. Lopun laajennettu versio tarjoaa vielä neljännekin vaihtoehdon, jossa pelaaja voi hylätä valinnat tarjoavan Katalyytin kolme vaihtoehtoa kokonaan.

peleihin verrattuna) runsaasti fanifiktiota.¹⁴⁷ Muutoinkin *Mass Effect 3*:n lopun herättämä fanireaktio osoittaa, että pelin loppuun liitetyt merkitykset olivat hyvinkin jaettuja. Tämä vihjaa, että myös käytetyt merkityksellistämisen strategiat olivat sitä. Vaikka Juulin käsittely jää puolitiehen, on tärkeää huomioida se, että pelien tulkinnassa käytetyt ja niiden mahdollistamat strategiat eivät ole täysin samanlaisia kuin vaikkapa kirjallisuuden tulkintaan liittyvät. Kuinka *Mass Effect 3*:sta muodostettuja (jaettuja) tulkintoja voisi siis tarkastella digitaalisten pelien erityislaatuisuuden huomioiden?

Pelejä määrittäviä piirteitä ovat tietenkin säännöt sekä pelaajan ja pelijärjestelmän välinen vuorovaikutus. Järvinen tarttuukin näihin tarkastellessaan väitöskirjassaan muun muassa sitä, kuinka pelit voivat toimia merkityksiä luovina järjestelminä. Kiintokohdakseen hän ottaa peliretoriikan (*game rhetorics*) ja esittää, että ”pelaajan kokemus voidaan kokonaisuudessaan nähdä kommunikatiivisena tilanteena pelijärjestelmän ja pelaajan välillä” (Järvinen 2008, 275). Järvisen painopiste on siinä, kuinka tietty pelijärjestelmä ja säännöstö voidaan kommunikoida esimerkiksi tietyn teeman ja metaforan¹⁴⁸ avulla niin, että pelaajat ymmärtävät ne, ja kuinka pelisuunnittelussa retoriikalla voidaan ”suostutella” pelaajat mukaan peliin (mt. 276). Hän seuraa Roger Caillois’n (1961) ajatusta siitä, että säännöt itsessään tuottavat fiktiota, joten ne tietyllä tavalla ”antautuvat” kerrottaviksi pelaajille. Näin ollen esimerkiksi kerronnallisten tekniikoiden käyttäminen pelissä Järvisen mukaan tukee tiettyä metaforaa (”Peli on tarina”), joka puolestaan voi auttaa pelaajia ymmärtämään säännöstöä ja toimii näin pelaamista motivoivana tekijänä (mt. 284). Järvisen käsittelytapa on hyödyllinen nimenomaan siksi, että se painottaa sääntöjen sekä pelaajan ja pelijärjestelmän välisen vuorovaikutuksen merkitystä. Erityisen hyödyllinen se on lähtökohtana silloin, kun pohditaan järjestelmän ja säännöstön sisältämän toiston ja ”pelifiktion” suhdetta. Tästä huolimatta se ei tavoita digitaalisten roolipelien erityislaatuisuutta suhteessa merkitysten muodostamiseen, johon itse pureudun seuraavaksi.

Toiston merkitys on suuri *Mass Effect 3*:n kaltaisten roolipelien pelaamiskokemukselle siitä huolimatta, että esimerkiksi niiden fiktiiviset maailmat voivat olla hyvin laajoja, monipuolisia ja yksityiskohtaisia. Monenlaisista eri ympäristöistä, tilanteista ja henkilöhahmoista huolimatta pelaamisen niin sanotun ”ytimen” muodostava mekaniikka (vrt. Mäyrä 2008, 17) pysyy kuitenkin

147 Fanfiction.net -listauksessa *Mass Effect* on seitsemännellä sijalla runsaalla 10 000 ficillä. Pelisarjoista suosituin fanifiktio pohjateksti on – ei mitenkään yllättävästi – *Final Fantasy* -sarja, josta samalta sivustolta löytyy lähes 75 000 ficiä. Suosituin osa sarjasta on *Final Fantasy VII*. Tässä tutkielmassa neljännessä osassa käsitelty *Elder Scrolls* -sarja jää selkeästi jälkeen ficien määrässä, mutta sijoittuu sekin Top 20:een reilulla 4700 ficillä. Kuvaavaa on se, että Top 20:ssä olevista peleistä 15 on joko puhtaita roolipelejä tai genren ”rajalla”.

148 Käsittelin Järvisen teeman ja metaforan käsitteiden ongelmia etenkin digitaalisten roolipelien näkökulmasta jo edellä luvussa 5.

samana. Erilaiset Shepardin ryhmineen suorittamat tehtävät muistuttavat rakenteeltaan toisiaan tavalla, joka on tyypillinen Wardrip-Fruinin (2009, 46) quest flagiksi kutsumaa ”operationaalista logiikkaa” noudattaville peleille. Vaikka pelaajat voivat *Mass Effect 3*:n tehtävien kautta päästä osallisiksi hyvin monenlaisiin kokemuksiin, yleisesti tunnettu tosiasia on se, että mahdollisia quest-typpejä on rajallinen määrä – kenties vain yksi. Tämä johtuu siitä, että pelimoottorin toimintamekanismi on käytännössä identtinen jokaisen questin kohdalla. *Mass Effect 3*:ssa merkitykselliset valintatilanteet ovat yhtä lailla vaihtelevista sisällöistään ja konteksteistaan huolimatta toimintaperiaatteeltaan täysin identtisiä, alkaen siitä, että esikuvallisiksi mielletyt valinnat on esitetty sinisellä tekstillä ja kapinalliset valinnat puolestaan punaisella. Valintamekaniikka pohjautuu roolipeleissä yleiseen dialogipuurakenteeseen (*dialogue tree*). Tämänkaltaisuus toisaalta auttaa pelaajaa suunnittelemaan tekemiään valintoja esimerkiksi ennakoimalla pelin progressiorakennetta. Lisäksi tuttuus mahdollistaa (kenties alun pienen haparoinnin jälkeen) syvemmän uppoutumisen pelin valintojen ja tehtävien sisältöön, kun niiden suorittamiseen liittyvä mekaniikka ei varasta huomiota liikaa vaan muuttuu rutiiniksi. Toisaalta tuttuus myös automatisoi, eikä pelaaja välttämättä jää sen kummemmin pohtimaan vaikkapa valintoihin liittyviä ”moraalisia kysymyksiä”.

Järvisen edellä esittämää peliretoriikan ajatusta seuraten voisi siis sanoa, että *Mass Effect 3*:n pelijärjestelmä kommunikoi tai merkityksellistää quest flagin ja dialogipuurakenteen kaltaisia malleja kontekstoimalla ne erilaisin tavoin, jotta pelaaja ymmärtää ne merkityksellisellä tavalla ja tulee suostutelluksi pelaamaan niiden mukaan. Järvinen jättää kuitenkin kokonaan huomiotta tavan, jolla *Mass Effect 3*:n kaltaisten digitaalisten roolipelien fiktiivinen maailma ja henkilöhahmot ikään kuin ”elävät omaa elämäänsä” pelin säännöstöstä riippumatta. Tällä en tarkoita sitä, että ne olisivat pelin pohjalla toimivista prosesseista irrallisia, vaan sitä, että varsinaisen pelaamisen aikana ne voivat näyttäytyä ensisijaisina kiinnostuksen kohteina ja pelaamisen jälkeen mekaniikasta erillisinä. Näin ollen roolihahmo Shepard ja erilaiset questit ikään kuin sääntöjärjestelmän puitteissa mahdollistavat pelaajan pääsyn fiktiiviseen maailmaan ja osaksi sitä. Tämä osaltaan liittyy edellä tässä luvussa käsittelemääni havaintoon siitä, että Shepardin kaltaiset roolipelihahmot ovat, samaan tapaan kuin fiktiiviset maailmat, yhtä aikaa konkreettisia, audiovisuaalisesti esitettyjä ilmiöitä että käyttäjän kuvittelemia henkilöitä, jotka kantavat mukanaan aiempia kokemuksiaan sekä eteenpäin suuntautuvaa potentiaaliaan ja tavoitteitaan. Roolipelihahmon (ja roolipelien fiktiivisen maailman) luonnetta voi havainnollistaa vaikkapa vertaamalla niitä yhteen viime vuosien suosituimmista videopeleistä, *Angry Birds*in. Sekä *Mass Effect 3* että *Angry Birds* edellyttävät pelaajaltaan mentaalisen konstruktion, joka on enemmän tai vähemmän suorassa yhteydessä pelin ohjaimiin,

rakentamista: konstruktio jäljittää esimerkiksi sitä, mitä tietynlaiset representaatiot edustavat ja mitä tietynlaisista toimista seuraa. Toisin kuin *Mass Effect 3*, *Angry Birds* ei kuitenkaan ohjaa pelaajaansa rakentamaan sen kaltaista konstruktiota, jota olen edellä kutsunut tarinamaailmaksi. Tästä seuraa myös se, että *Angry Birds*in kaltaisten pelien ”temaattista kontekstia” on mahdollista vaivattomasti vaihtaa lahjapaketin kääreen tapaan vaikkapa *Star Wars*ista westerniin, mutta *Mass Effect 3*:n kohdalla tämä ei ole mahdollista.

Sen lisäksi, että Shepard on konkreettisesti representoitu henkilöahhmo, hän on ilman muuta myös sääntöjärjestelmän ilmentymä, sillä hän ”ruumiillistaa” tai konkretisoi ymmärrettäviksi tavat, joilla pelaaja voi sääntöjen mukaisesti vuorovaikuttaa fiktiivisen maailman kanssa ja toimia ”sen sisällä”. Murray (1997, 89) on esittänyt, että vuorovaikutteisessa mediumissa tulkinnallinen kehys on upotettu paitsi sääntöihin, joihin esimerkiksi pelijärjestelmän toiminta perustuu, myös tapaan, jolla käyttäjän osallistuminen muotoutuu. Hän jatkaa:

Emme ole vielä harjaantuneet tunnistamaan monimuotoisten tarinoiden pohjalla vaikuttavia arvoja. [...] Samalla tavalla kuin nyt osaamme miettiä sitä, miksi Tolstoi työnsi Anna Kareninan junan eteen [...], meidän on opittava kiinnittämään huomiota siihen mahdollisuuksien valikoimaan, jonka näennäisesti rajattomat digitaaliset kertomukset meille vuorovaikuttajina tarjoavat. (Murray 1997, 89–90.)

Murrayn muotoilu Tolstoista työntämässä Anna Kareninaa junan alle muistuttaa Phelanin retorista määritelmää kertomuksesta: ”Joku kertomassa jollekulle toiselle jossain tilanteessa ja **joitain tarkoituksia varten** jotain tapahtuneen” (Phelan 2005, 118). Muotoiluissa korostuu kommunikaation merkitys, mutta toisaalta myös se, miksei kirjallisuudentutkimuksen piirissä kehitettyä Phelanin määritelmää voi sellaisenaan soveltaa digitaalisiin peleihin. Sen sijaan, että jäljittäisimme sitä, kuka *Mass Effect 3*:n merkitykset ”auktorisoi” tai millaiseen, mahdollisesti kertojan kaltaiseen, tahoon ne palautuvat, meidän tulee keskittyä tapoihin, joilla *Mass Effect 3* tarjoaa pelaajalleen mahdollisuuden asettua Shepardin asemaan. Pohdin seuraavaksi tämän ajatuksen pohjalta pelin loppua ja sen herättämiä reaktioita.

Mass Effect 3:n ”loppunäytökseen” on ladattu valtava määrä eppistä potentiaalia. Lähes messiaaniset saappaat täyttävä Shepard kohtaa koko pelitrilogialle keskeisessä Citadelissa¹⁴⁹ The Reapersia kontrolloivan, Katalyytiksi kutsutun entiteetin. Tapahtumien kohtalonomaisuutta alleviivaa se, että Katalyytti on ulkomuodoltaan sama pieni poika, jonka kuolemaa Shepard todisti pelin alussa Maassa ja joka on näyttäytynyt Shepardille unissa (ks. kuva 9 sivulla 101). Katalyytin

¹⁴⁹ *Mass Effect* -trilogian ensimmäisessä pelissä paljastuu, että niin Citadel kuin ympäri Linnunradan galaksia sijoitetut *mass relay* -portit ovat The Reapersien rakentamia ja niiden tarkoituksena on tehdä 50 000 vuoden välein tapahtuva galaktinen puhdistus helpommaksi. Citadel on itse asiassa käyttämätön portti, joka johtaa galaksien väliseen ”pimeään avaruuteen”, jossa The Reapers odottaa puhdistussykliä välisen ajan.

Shepardille esittämä viimeinen valinta vaihtoehtoineen on, jos mahdollista, vieläkin eppisempi mittasuhteiltaan: Shepardin on tehtävä päätös, joka sinetöi koko tuntemamme galaksin kohtalon. Viimeisen valinnan tuskallisuutta korostetaan digitaalisille peleille omaleimaisin keinoin, joita estetiikan tutkija Al Baker (2012, 37) on kutsunut ”säännellyksi vuorovaikutteisuudeksi” (*regulated interaction*). Baker kuvaa *Mass Effect* -trilogialle tyypillisiä, huonojen vaihtoehtojen joukosta vähiten huonon valitsemisia pelattavan hahmon **pakottamisena** toimintaan. Viimeisen valinnan kohdalla tämä pakottaminen on hyvin konkreettista, kun valintaa edeltävissä taisteluissa vakavasti loukkaantunut Shepard raahautuu kiduttavan hitaasti kohti valinnan tekemisen välineinä toimivia eri värisiä vaihtoehtoja, jotka jälleen ovat väritykseltään sininen, punainen ja neutraalin valkoinen (ks. kuva 21).



Kuva 21. Komentaja Shepard raahautuu kohti viimeistä valintaansa. Lähde: masseffect.wikia.com.

Murrayn mainitsemien tarinoiden pohjalla vaikuttavien arvojen analysoiminen tuntuisi äkkiseltään loppunäytöksen kohdalla suoraviivaiselta: The Reapersien tuhoamisvaihtoehto on kuvattu punaisella, eli se on ”kapinallinen” vaihtoehto, niiden kontrollointi puolestaan sinisellä, eli se on ”esikuvallinen”. Niiden väliin ”neutraaliksi” vaihtoehdoksi jää synteettisten ja orgaanisten elämänmuotojen yhdistäminen toisiinsa. Lopulta itse valintojen tekemisen mahdollistava mekaniikka ei kuitenkaan kykene ilmentämään Shepardin ratkaisun painavuutta, sillä valinta kaikista siihen ladatuista merkityksistä huolimatta typistyy kolmen eri värillä visualisoidun vaihtoehdon toteamiseen ja yhden ottamiseen. Edellä mainitsin Wardrip-Fruinin (2009, 76) näkemyksen siitä, missä ”pelifiktioiden” suurin dilemma piilee: samoina toistuviin, pohjimmiltaan hyvin yksinkertaisiin prosesseihin pohjautuvat digitaaliset pelit eivät kykene täyttämään niitä

odotuksia, joita niihin liitetään fiktioina. Kritisoin jo Wardrip-Fruinia (ja Juulia) siitä, että kaavojen tai sääntöjen tunnistaminen ei automaattisesti tarkoita fiktiivisen maailman illuusion rikkoutumista. Wardrip-Fruinin käsittelyssä ongelmana on myös se, ettei hän juurikaan erittele sitä, mitä peleihin ”fiktioina liitetyt odotukset” oikeastaan ovat. Pyrin nyt paikkaamaan tätä puutetta tarkastelemalla syitä *Mass Effect 3*:n loppunäytöksen herättämään kritiikkiin, sillä se on hyvä esimerkki siitä, kuinka toisto voi kääntyä itseään vastaan.

Suurin huomio kiinnittyy tapaan, jolla eepinen mittakaava ja valinnan tekemisen rutinoitunut mekaanisuus ovat jyrkässä ristiriidassa keskenään. Lopusta puuttuu jännitys, joka pelin aiempiin valintatilanteisiin liittyi: valinnoilla oli tiettyjä seurauksia, joita pelaajan Shepardin positiossa tuli kyetä ennakoimaan eli ajattelemaan valinnasta seuraavaa prosessia representaation ohella myös dynaamisena, kehittyvänä simulaationa (vrt. Sihvonen 2009, 146). Aiemmin pelissä jännitys seurasi suurelta osin siitä, että valintojen seurausten kanssa oli ”kyettävä elämään”, johon tulkintastrategiatkin pohjasivat. Lisäksi on tärkeää huomioida se, että vaikka viimeinen valinta asemoi pelaajan samanlaiseen kysymys/päätös-logiikkaan (K: ”Minkä näistä vaihtoehtoista valitsen?” / P: ”Jokin annetuista vaihtoehtoista”) kuin muutkin *Mass Effect 3*:n valinnat, tehty päätös ei etene aukottomiin vastauksiin. Kaiken kaikkiaan Shepardin valinta jää kovin abstraktille tasolle siksi, että pelin pohjan muodostavat prosessit ja merkitykset, joita niiden tulisi kantaa, eivät kohtaa. Verrattuna vaikkapa *Final Fantasy* -sarjan tavaramerkiksi muodostuneisiin, pelit päättäviin taistelukarkeloihin, joissa pelin päävastustaja asettuu pelaajan koko pelin (eli jopa sadan tunnin) ajan kehittämään ja varustamaan ryhmää vastaan vähintään kolmessa eri olomuodossa,¹⁵⁰ *Mass Effect 3*:n viimeinen valinta ei pakota pelaajaa käyttämään kaikkia niitä taitoja, jotka hän on pelin (tai koko trilogian) aikana kartuttanut. Pelaajan ei viimeisinä peliminuutteina tarvitse käyttää yhtäkään Shepardille kehittämäänsä kykyä, vaikkakin pelin aikana tehdyt esikuvalliset ja kapinalliset valinnat vaikuttavat Katalyytin kanssa käydyn keskustelun kulkuun. Voidaan toki ajatella, että Shepardin aiemmin tekemät valinnat ovat jollakin tavalla koulineet häntä vaikeimpana eri tavoin esitetyn viimeisen valinnan tekemiseen, mutta tällainen valmistautuminen jää abstraktiksi eikä sillä ole ”vastaparia” mekaniikassa mainebarometrin pisteitä lukuun ottamatta. Tässä mielessä *Mass Effect 3*:n loppu on hyvin kunnianhimoinen, sillä siinä ratkaiseviksi nousevat pelihahmon henkiseksi mielletyt ominaisuudet eikä esimerkiksi se, kuinka nopeasti pelaaja onnistuu ampumaan vihollisia

150 Esimerkiksi *Final Fantasy VII*:n lopussa pelaajan ryhmää vastaan asettuvat peräkkäin Jenovan Synthesis-olomuoto, Bizarro Sephiroth ja lopuksi Sephirothin ”todellinen ulkomuoto”, niin sanottu One Winged Angel. *Final Fantasy* -sarjan päävastustajille tyypillisiä äärimmäisiä taisteluliikkeitä kuvaa hyvin se, että monissa *Final Fantasy VII*:n läpipeluuoppaissa kehoitetaan pelaajaa vaikkapa valmistamaan itselleen välipalaa tai ripustamaan pyykit sillä aikaa, kun Sephiroth käyttää ”Super Nova” -kykyään. Sen välianimaatioissa kuvataan, kuinka suurin osa aurinkokunnan planeetoista tuhoutuu.

tai kuinka korkealle tasolle pelaaja on hahmonsa ehtinyt (tai jaksanut) pelin aikana kehittää. Toki pelaajan pelin aikana kartuttamat sotaresurssit, jotka nostavat taisteluvalmiiden joukkojen vahvuutta (*Effective Military Strength*), vaikuttavat lopputulokseen: hyvin alhainen EMS-pisteiden määrä esimerkiksi johtaa The Reapersin tuhoamisen yhteydessä Maapallon höyrystymiseen. Viimeistä valintaa tehtäessä pisteiden yhteys valinnan seurauksiin jää sekin abstraktiksi.

Huomionarvoista on myös se, että alkuperäiset, ”Extended Cut” -laajennosta edeltävät elokuvalliset epilogit myös jättävät paljon tilaa pelaajan mielikuvitukselle, eikä esimerkiksi sitä, mitä trilogian aikana tutuksi tulleille hahmoille tapahtuu Shepardin viimeisen valinnan jälkeen, selitetä tyhjentävästi. Toisin sanottuna tehty päätös ei anna vastauksia. *Mass Effect 3*:n voikin nähdä koettavan astua populaarin avaruusoopperan genrekonventioiden ulkopuolelle, mutta unohtavan samalla, että varsinkin tiettyjen juonikaavojen käyttö kantaa väistämättä mukanaan tiettyä teleologista rakennetta. Näihin liittyvien odotusten ”pettäminen” tai täyttämättä jättäminen harvoin johtaa innostuneeseen vastaanottoon. Hyvä esimerkki tästä on myös Miévilin *Iron Councilin* lopun saama hämmentyneen kiukkuinen vastaanotto. Siinä Rautaneuvosto vihdoinkin pääsee perille New Crobuzoniin valmiina taistelemaan, mutta Judah ei kuitenkaan usko sen mahdollisuuksiin voittaa crobuzonilainen armeija eikä tahdo sen ja neuvostolaisten uhraavan itseään turhaan. Niinpä hän on rakentanut junan kiskoille viimeisen goleminsa ajasta, jonka vangiksi Rautaneuvosto jää:

Years might pass and we will tell the story of the Iron Council and how it was made, how it made itself and went, and how it came back, and is coming, is still coming. Women and men cut a line across the dirtland and dragged history out and back across the world. They are still with shouts setting their mouths and we usher them in. They are coming out of the trenches of rock toward the brick shadows. They are always coming. (IC, 615.)

Yhteistä *Mass Effect 3*:lle ja *Iron Councilille* on se, ettei niistä kummankaan loppu tarjoa niin sanottua kerronnallista sulkeumaa, jossa erilaiset tarinan aikana levälleen jätetyt ”langanpätkät” olisi solmittu yhteen odotusten mukaisella tavalla. Yleisesti ottaen käyttäjien mielihyvä tai arvostus ei nähdäkseni riipu (ainoastaan) onnistuneella tavalla esitetystä sulkeumasta, mutta avaruusoopperaksi luokiteltava *Mass Effect 3* ja pitkälti westerninä näyttäytyvä *Iron Council* tekevät näkyväksi sen, kuinka tiettyjen sääntöjen mukaan aloitettu ”fiktiivinen peli” ei saisi liian radikaalisti muuttaa toimintaperiaatettaan tai käyttäytyä sääntöjään vastaan lopussa. Fanifiktiota kirjoittavat ja arvottavat yhteisöt todennäköisesti antaisivat niille kummallekin ”out of canon” -leiman.

Voimmeko loppujen lopuksi sanoa, mitä *Mass Effect 3*:n loppu (tai joku erilaisista loppuvaihtoehdoista) tarkoittaa? Olisiko tämä keskustelu edes herännyt, jos pelin loppu olisi ollut ”perinteisen” onnellinen? Lukemattomille pelaajille Shepardin selviytyminen hengissä lopun tapahtumista vaikuttaa olevan¹⁵¹ yksi tavoittelemisen arvoisimmista lopputuloksista. Tämä ei ole mitenkään yllättävää siinä mielessä, että koko peli(trilogia) pelataan Shepardin roolissa, ja tyypillisesti peleissä – myös roolipeleissä – oman pelihahmon kuolema liittyy epäonnistumiseen tai vähintäänkin hyvin huonoon onneen. Shepardin kuolema viittaa lisäksi siihen, että *Mass Effect* -sarjan jatkuvuus on uhattuna. Näin ollen tyytymättömyys pelin loppunäytökseen liittyy osaltaan myös sarjoittuneen populaarikulttuurin synnyttämään mielihyvään ja sen pettämiseen. On epävarmaa, mikä *Mass Effect 3*:n yli kahdestakymmenestä loppuvaihtoehdosta tullaan ”koodaamaan” osaksi *Mass Effect* -kaanonia: jos Shepard kuolee, vaikkakin sankarillisesti muun galaksin selviytymisen puolesta, uusia pelejä ei ole tulossa.¹⁵² Lopulta tämä käsittely ei anna kovin mairittelevaa kuvaa pelaajien niin sanotusta vapaudesta. Vaikka pelaajille annetaan vaihtoehtoja, näyttää siltä, että valtaosa heistä haluaisi tapahtumien kuitenkin kulkevan tietyn kaavan mukaan – korkeintaan niin, että kaavassa olisi fanifiktioitarinoiden näkyväksi tekemä kierre.

Fiktion tutkimuksen kannalta kiinnostavaa on lisäksi se, ettei esimerkiksi ”Retake Mass Effect” -liike selvästikään ankkuroi pelitrilogian loppuun liitettyjä merkityksiä mihinkään kertojan tai sisäistekijän kaltaiseen konstruktion, vaan suoraan BioWare-studioon ja sen suunnittelutyöhön. Jossain määrin kyse on varmasti tottumuksesta eli siitä, että digitaalisten (rooli)pelien ei oleteta herättävän tulkinnallista pohdintaa vaan tarjoavan ainakin jonkinlaisen ”oikean” ratkaisun, joka, vaikka toistuvien yritysten ja erehdystenkin kautta, on löydettävissä. Silti loppuun liitetyt merkitykset nähdäkseni suurelta osin pohjaavat roolipelattavan hahmon ja käyttäjäroolien kahtalaisuuteen. Nämä strategiat puolestaan syntyvät tavasta, jolla positioivat pelaajan roolipelihahmoon keskelle fiktiivistä maailmaa ja sen tapahtumia. Otan tästä lopuksi esimerkiksi kaksi *Mass Effect* -trilogian keskeisintä teemaa: yhtäältä ihmisen ja ”ei-ihmisen” välisen rajan, toisaalta jo pelisarjan nimessä heijastuvan ajatuksen erilaisten valintojen ja tekojen asteittaisesta kumuloitumisesta.

151 Konkreettinen esimerkki tästä ovat ”Shepard lives” -hakusanoilla tehdyllä Google-haulla löytyvät osumat, joiden otsikot ovat yleensä muotoa ”*Mass Effect 3*: How to get the Perfect Ending”, ”*Mass Effect 3*: How to get the Best Ending” ja ”*Mass Effect 3* Ending Solved”, joista jokaisessa esitetään Shepardin eloonjäämisen mahdollistava ”kaava”. Lyhyesti sanottuna se on seuraava: EMS-pisteiden määrän on oltava vähintään 5000 ja pelaajan on valittava The Reapersien tuhoamiseen johtava vaihtoehto. Pelaajan on käytännössä myös pelattava peli trilogian edeltävästä osasta ladatulla hahmolla, sillä 5000 pisteen kerääminen on hyvin hankalaa täysin uudella hahmolla. Jälleen kerran ahkera roolipelaaja palkitaan.

152 BioWare julkisti alkuvuonna 2013 suunnitelmansa tehdä seuraava ”*Mass Effect* -universumiin” sijoittuva peli, mutta uutta peliä ei studion mukaan tule kutsua *Mass Effect 4*:ksi, sillä ”komentaja Shepardin trilogia on päättynyt ja hän ei tule olemaan seuraavassa pelissä” (ks. Krupa 2013).

Ihmisen ja ”ei-ihmisen” rajaa, tieteisfiktioille arkkityyppistä ”erilaisuuden kohtaamisen” (ks. esim. Roberts 2000, 28) teemaa käsitellään *Mass Effect* -trilogian ensimmäisestä osasta lähtien niin rakenteellisesti kuin sisällöllisestikin yhtäältä erilaisten rotujen ja ihmisten välisten jännitteiden, toisaalta orgaanisten ja synteettisten rotujen yhteenottojen kautta. *Mass Effect 3* pyrkii ratkaisemaan tai purkamaan trilogian aikana käsitellyt ja kehittyneet epävarmuudet ja jännitteet esimerkiksi asettamalla pelaajan Shepardin roolissa kokoamaan galaksin rotuja yhteiseen rintamaan. Näin digitaalisen roolipelin operationaaliseen logiikkaan pohjaavat sääntöpohjaiset tavoitteet voivatkin yhdistyä esimerkiksi fiktiivisessä maailmassa kehittyviin tapahtumasarjoihin. Trilogian viimeinen valinta puolestaan liittyy käytännössä täysin orgaanisten ja synteettisten elämänmuotojen suhteeseen, jolloin The Reapersien tuhoaminen johtaa myös Normandy-aluksen hyvin inhimillisiä piirteitä kehittäneen EDI-tekoälyn ja ajatteleviksi yksilöiksi muuttuneiden synteettisten gethien ”kuolemaan”. Toisaalta elämänmuotojen syntetisoiminen johtaa galaktisesta rauhasta huolimatta kaikkien elämänmuotojen tuhoutumiseen nykyisenkaltaisina, ja The Reapersien hallitseminen puolestaan tekee Shepardista (joidenkin tulkintojen mukaan) uuden Katalyytin. *Mass Effect 3*:n alkuperäisessä elokuvallisessa epilogissa elämänmuotojen yhteiselo (tai sen mahdottomuutta) kuvataan suhteellisen hienovaraisesti Normandy-aluksen lentäjän Jeff ”Joker” Moreaun ja EDI:n suhteen kautta (jos alus selviää viimeisen valinnan seurauksista). Shepardin valinnasta riippuen Joker joko astuu romuttuneesta aluksesta yksin, tasavertaisena hymyilevän EDI:n kanssa tai ennen tyhjäkätseistä EDI:ä.

Toisaalta erilaisten valintojen ja tekojen asteittaisen kumuloitumisen teemaa *Mass Effect* -trilogia käsittelee hieman vaikeammin hahmotettavalla tavalla. Temaattiset kysymykset usein nousevat esiin tässä tutkielmassa useaan kertaan mainittuina ”horjunnan” tai epäroinnin hetkinä, jolloin automaatio pysähtyy. Kenties tunnetuin tulkinnallisen horjunnan hetki liittyy kirjallisuuden piirissä siihen, kuka puhuu: tulisiko lukijan nähdä esimerkiksi henkilöhahmo mimeettisen tulkintastrategian mukaisesti ”mahdollisesti olemassa olevana” henkilönä, vai tukeutua tulkintaan henkilöstä kaunokirjallisen diskurssin keinotekoisena elementtinä? *Mass Effect 3*:n kaltaisten digitaalisten roolipelien temaattisten responssien synnylle olennaista on yhtä lailla kaksitasoisuus: se, että pelaaja voi pelattavan hahmon, kuten komentaja Shepardin, positiosta asemoitua fiktiivisiin maailman tapahtumiin ja samaan aikaan ulkopuolisena tarkkailla Shepardia, fiktiivistä henkilöhahmoa osana keinotekoista konstruktiota. Shepard onkin yhtäältä pelaajan työkalu, jonka avulla tämä pyrkii vastaamaan ”Mitä minun pitäisi tehdä?” -kysymykseen tiettyjen päämäärien (kuten voittamisen tai kiinnostavan tarinan luomisen) kannalta. Erilaiset valintojen ja päätösten muodostamat ketjut

voidaankin digitaalisissa peleissä ”typistää” pelin sääntöpohjaisiksi haasteiksi ja niiden ratkaisuiksi sekä luetteloida läpipeluuoppaisiin – tai niitä voidaan lähestyä moraalisina dilemmoina, jotka liittyvät vaikkapa erilaisten elämänmuotojen jakamattomaan oikeuteen elää. Näin ollen horjunnan hetki ei digitaalisissa roolipeleissä liitykään pelkästään ambivalenttiin toimijuuden kokemukseen, vaikkakin kysymys siitä, toimiiko Shepard fiktiivisessä maailmassa ”minuna” vai ”hänenä” liittyikin siihen.

Kiinnostavampaa *Mass Effect 3*:n kaltaisissa peleissä onkin se, että viimeisen valinnan kaltaisina hetkinä automaatio saattaa pysähtyä. Pelaaja voi jäädä pohtimaan parhaan toimintatavan ohella myös erilaisten toimintatapojen taustalla piilevää logiikkaa. Teenkö minä nämä valinnat, vai saneleeko ne joku muu, kuten säännöt tai ”dramaattisen tarinan” tarve? Mihin pisteeseen saakka olen vapaa tekemään valintoja, ja miksi minun pitää valita juuri näiden vaihtoehtojen väliltä? Nämä kysymykset yhtäältä osoittavat sen, etteivät kaikki digitaalisia pelejä taidemuotona vastustavat väitteet osu maaliinsa. Johdannossa mainitsemani Roger Ebert (2005) ja Brian Moriartyhan (2011) ovat tunnetusti esittäneet, etteivät pelit kykene käsittelemään ihmisyyden eri puolia tai välittämään emotionaalista kompleksisuutta samalla tavalla kuin vaikkapa kirjallisuus, ja että tähän kykenemättömyyteen johtaa niiden valintojen tekemiseen pohjaava rakenne. Tämä tutkielma on toivon mukaan osoittanut sen, että juuri valinnat suovat *Mass Effect* -trilogian kaltaisille peleille potentiaalia erilaisten ihmisyyteen liittyvien temaattisten kysymysten käsittelemiseen. Kerronnallisuus ja progressiorakenteen kautta syntyvät merkitykset tiivistyvät nimenomaan Shepardina toimimiseen: kuinka Shepardin roolissa olevalle pelaajalle avataan tiettyjä mahdollisuuksia, kuinka hänet asetetaan tiettyihin tilanteisiin ja kuinka maailma tästä positiosta katsottuna kehittyy. Näin ollen pelien retorinen potentiaali ei pohjaakaan pelkästään siihen, mitä, kuinka ja miksi meille kerrotaan vaan siihen, kuinka meidät kutsutaan tiettyyn positioon ja siihen, millaisia välineitä tämän position (re)konstruoimiseen annetaan.

Osittain määritellyt ja uudelleenmääriteltävissä olevat roolipelattavat hahmot voivat nostaa esiin jotakin olennaista myös kaikista fiktiivisistä teoksista. Komentaja Shepard ei kuulu kokonaan pelaajalle, mutta toisaalta hän ei myöskään ole mitään ilman pelaajaa, joka täyttää tämän roolin. Todellista tai lopullista Shepardia ei ole, vaan pikemminkin pelaajan ja teoksen välisen vuorovaikutuksen tulos. Lopulta avautuu vielä yksi näkökulma *Mass Effect* -trilogian päätökseen, jossa roolipelattavan hahmon kuolema poistaa position fiktiivisen maailman sisäpuolelta ja jättää pelaajan ainoastaan tarkkailemaan elokuvallisen epilogin tapahtumia ulkopuolisesta positiosta. Pelattavassa hahmossa yhteenkietoutuneet kaksi tasoa repeytyvät erilleen, ja huolellisesti luotu

illuusio maailman ja sen tapahtumien hallinnasta särkyy, kun kontrolli ikään kuin vedetään pois pelaajan käsistä. Kuten roolipelattava hahmo Shepard, tarinat tai tarinamaailmat hahmottuvat tulkinnallisen neuvottelun tuloksiksi, eivät lopullisiksi totuuksiksi, ja tässä piilee myös potentiaali oman maailmamme ”maailmallisuuden” tunnistamiseen.

V LOPUKSI

En kuitenkaan muista, että tarinan herättämä nautinto olisi kertaakaan riippunut uskosta, että sellaista voisi tapahtua tai olisi tapahtunut ”oikeasti”. Saduissa ei yksinkertaisesti ollut ensisijaisesti kyse mahdollisesta, vaan toivottavasta. Jos ne herättivät kaipuun ja tyydyttivät sen, mutta samanaikaisesti lisäsivät sitä sietämättömästi, ne onnistuivat.
(Tolkien 2002, 59.)

Tätä lisensiaatintutkielmaa ohjasivat monenlaiset tavoitteet, jotka toisaalta olivat integratiivisia, toisaalta uusia tuloksia vastakkainasettelun kautta hakevia. Työni ensimmäisenä sysäyksenä oli nykyfantasiafiktion maailmojen rakentamistapojen kartoittaminen ja sen tarkasteleminen, millaisiin suuntiin ja kuinka pitkälle sitten Tolkienin on edetty. Tavoitteenani ei ollut kuitenkaan ottaa tiettyjä teoksia ja alistaa niitä tietyille teoreettisille lukutavoille vaan päinvastoin ottaa tutkimuskohteet itse lähtökohdiksi. Näin ollen toinen tutkielmaani ohjannut pyrkimys oli tuoda fantastisia teoksia, kuten Miévilin Bas-Lag-romaaneita, sellaisten analyttisten käsitteiden ja työkalujen ulottuville, jotka aikaisemmin eivät olleet niihin pureutuneet, ja haastaa teorioita tätä kautta. Toisaalta Miévilin teosten (ja fantasiafiktion ylipäätään) vahva keskusteleavuus muiden nykyaikaisten mediumien, kuten digitaalisten pelien, kanssa johdatti minut pohtimaan sitä, kuinka fiktiivisten maailmojen kaltaisia konstruktioita käytetään kaunokirjallisuutta huomattavasti laajemmassa ympäristössä ja ainakin jossain määrin vastaavien, käyttäjille ilmiselvästi merkityksellisten vaikutelmien – kuten ”maailmassa olemisen” – luomiseksi. Lisäksi pelien kautta käsitteiden ja työkalujen haastamiseen avautui jälleen uusia mahdollisuuksia, joihin ei tunnetusta ”ludologien ja narratologien välisestä kiistasta” huolimatta ollut liiemmästi tartuttu.

Nämä lähtöasetelmat olivat pääasiallinen syy siihen, miksi erilaisten fantastisten maailmojen keskeiseksi tarkastelun ja vertailun pohjaksi valikoitui kirjallisuustieteen osalta narratologia. Se on juuri sopivalla tavalla vastakkainen mielikuvituksellisille maailmoille kaikessa kerronnallisissa ilmiöitä luokittelemaan tähtäävässä kategorioinnissaan. Kaiken lisäksi tietyt klassisen narratologian perusoletukset toistuivat jopa sellaisinaan pelifiktioiden tutkimuksen piirissä, ja nämä olivat nimenomaan niitä oletuksia, joita halusin kyseenalaistaa ja hioa. Fantastisten maailmojen vuorovaikutteisen ”määrittelyn ja uudelleenmäärittelyn” tarkastelu toikin yhtäältä esiin yhden klassisen narratologian ongelmista: siinä keskityttiin liian yksiselitteisesti sille alueelle, johon tässä tutkielmassa lainatussa erottelussa kielitieteilijä Werth nimesi diskurssimaailmaksi. Tarkastelussa

pohdittiin kirjan sivut täyttävät tekstin piirteitä ja rakenteita, ja kertomus koetettiin hahmottaa nimenomaan tietynlaisena esitysmuotona, diskurssina, tai puheaktina. Vastaavalla tavalla (klassisen narratologian parista!) ponnistaneiden pelitutkijoiden keskuudessa painotuttiin niin sanottuihin ontologisiin eroihin vaikkapa kirjallisuuden ja pelien välillä, ja vaadittiin keskittymistä kaikkia pelejä yhdistäviin rakenteisiin. Tällöin esimerkiksi roolipeleille erityiset ominaisuudet jäivät huomiotta. Alue, joka itse teoksen ja sen käyttäjän yhteistyössä rakentui, jäikin pitkään liian vähäiselle huomiolle. Tälle alueelle on annettu useita erilaisia nimiä tämän tutkielman aikana: fantasiafiktion tutkimuksen parissa sekundaarinen maailma (Tolkien 2002), mahdollisten maailmojen kontekstissa esimerkiksi tekstuaalinen aktuaalinen maailma (Ryan esim. 1991), kognitiivisen kielitieteen yhteydessä tekstimaailma (Werth 1999), kognitiivisen narratologian parissa tarinamaailma (Herman 2002; Palmer 2004) sekä pelitutkimuksen piirissä muun muassa ”maailmasta ruudulla” erotettava mielikuvitusmaailma (Wolf 2001a) ja ”aktuaalisesti tutkittavan maailman” rinnalla rakentuva mentaalisesti kuviteltu maailma (Klastrup 2009). Itse pyrin tekemään tässä tutkielmassa Bas-Lag-romaanien ja digitaalisten roolipelien fiktiivisistä maailmoista sellaista analyysia, joka yhdistäisi nämä kaksi aluetta – niin sanotun objektiivisesti olemassa olevan, tehdyn teoksen keinoineen ja mielikuvituksellisen, yksilöllisen konstruktion, jonkin ”jota ei vielä ole” – tiukemmin toisiinsa. Tätä kautta tehtiin avauksia niin kirjallisuuden ja digitaalisten pelien välisiin eroihin kuin yhtäläisyyksiinkin erityisesti käyttäjän näkökulmasta.

Maailman metafora on toistunut tässä tutkielmassa usein ja paljon, ja näenkin, että yksi osa fantastisiin maailmoihin sijoittuvien teosten viehätyksestä on niiden tapa etualaistaa tekijöidensä ja käyttäjiensä ”maailmanluomiskyvyt”. Miévilien romaanien ja digitaalisten roolipelien kaltainen fantasiafiktio toivatkin lopulta lähes ennalta-arvaamattomalla tavalla esiin fiktiivisten maailmojen ”maailmallisuuden”. Kertomuksiin ja kerronnallisuuteen tämä liittyy etenkin sen havaintoni osalta, ettei esimerkiksi kertomusta tulisi lähestyä pelkästään ajallisena rakenteena vaan huomioda myös se, että kaikki sen ajassa kehittyvät tapahtumat sijoittuvat aina yhtä lailla dynaamisesti rakentuvaan tilaan, josta tulee ”eletty”. Kaiken kaikkiaan olen tässä tutkielmassa monin eri tavoin pyrkinyt erittelemään sitä, kuinka objektiivisesti esimerkiksi kirjan sivuilla tai ruudulla ilmenevä tila ja käyttäjän rekonstruoima tila toimivat jatkuvassa vuorovaikutuksessa keskenään. Lopulta tämä tarkastelu liittyykin osiossa II mainitsemaani Häggin (2005, 126) ehdotukseen siitä, kuinka klassinen ja jälkiklassinen narratologia voivat toimia yhteistyössä: tutkimuksen on edettävä niin ylhäältä alas kuin alhaalta ylöskin. Tiedyt piirteet, keinot ja konventiot laukaisevat esimerkiksi tiettyjä kuvitteellisen tilan konstruoimisen tapoja. Fantasiafiktion maailmojen tutkimus on näin

ollen niin maailman luomisen keinojen kuin luodun illuusionkin tutkimusta. Se on tutkimusta siitä, kuinka vieraat olennot ja vieras maailma voidaan tavoittaa ja kuvata tämän maailman keinoilla.

Kartoitin työn kuluessa useita kahdensuuntaisia prosesseja ja kaksitasoisia malleja. Tässä vielä lyhyt tiivistelmä näiden erilaisten vuorovaikutusten tuloksista.

Maailmat. Keskeisin operationaalinen metaforani taipui tämän tutkielman aikana moneksi. Erityisen hyödylliseksi maailman käsite osoittautui tarkasteltaessa analyttisesti sitä, kuinka käyttäjän luku- tai pelaamisprosessinsa aikana konstruoima mentaalinen konstruktio (tarinamaailma) syntyy vuorovaikutuksessa joko eri mediumien jakamien tai ainoastaan niille omaleimaisten, keinojen ja konventioiden rakentaman kokonaisuuden kanssa. Näin oli mahdollista tarkastella sitä, kuinka fantasiafiktion käyttäjiä (kuten lukijoita ja pelaajia) ohjataan tekemään läpeensä keinotekoisista maailmoista mahdollisesti olemassa olevan kaltaisia – ja toisaalta sitä, etteivät maailmat mahdollisina oikeastaan ole olemassa missään muualla kuin ne rakentavassa vuorovaikutuksessa. Kiinnostavia näkökulmia tähän vuorovaikutukseen avasivat narratologisessa tutkimuksessa kohteena kovin usein käytetyn modernin romaanin tai uudempien tarkastelujen ”prototyypisten kertomusten” sijasta fantasiafiktio ja digitaaliset roolipelit. Hyviä avauksia syntyi etenkin suhteessa tilallisuuteen, sillä fantastisten ympäristöjen visuaalinen (kognitiivinen) kartta osoittautui yhtä lailla kiinnostavaksi (ellei jopa kiinnostavammaksi) kuin henkilöhahmojen mielenliikkeiden ja toiminnan kartoittamisesta syntyvä metaforisten polkujen verkosto.

Käyttäjäroolit. Kaksitasoisuuden havaittiin tässä tutkielmassa toteutuvan paitsi maailmojen itsensä tasolla, myös käyttäjärooleissa: käyttäjät ovat yhtä aikaa sekä katsojia tai vastaanottajia että toimijoita tai koherenttien maailmojen luoja. Kahtalaisuus hahmottui työn kuluessa keskeiseksi piirteeksi etenkin digitaalisille roolipeleille, sillä niille olennainen ”roolipelielementti” paikantuu vaikutelmaan jostakusta toisesta, jonka roolin pelaaja voi täyttää, mutta jonka tarinaan pelaaja myös haluaa eläytyä. Tätä kautta hahmottui myös se, miksi fiktiivisten maailmojen ”määrittely ja uudelleenmäärittely” on digitaalisille roolipeleille niin tärkeä ominaisuus: sekä kokemus toisesta maailmasta ”värikkäine yksityiskohtineen” että sen hallinnasta, koherenssin luomisesta, elävät rinnakkain. Näin ollen esimerkiksi käyttäjän tapa ymmärtää henkilöhahmoja ja heidän kokemaansa maailmaa rinnastuikin lopulta käyttäjän keinoihin rakentaa fiktiivisiä maailmoja eikä niinkään todellisen, ”aktuaalisen aktuaalisen” maailman hahmottamiseen.

Tulkintastrategiat. Lopulta kaksitasoisuuden tarkastelu ulotettiin koskemaan laajemmin kaikenlaisia fiktiivisiä teoksia pohdittaessa tarkemmin niin maailmojen kuin käyttäjäroolienkin kahtalaisuuteen suhteutuvia tulkintastrategioita. Osan fantastisten maailmojen viehätyksestä nähtiin painottuvan käyttäjien kykyyn tehdä niistä mahdollisesti olemassa olevan kaltaisia, mutta toisaalta korostettiin myös käyttäjien tietoisuutta keinotekoisesta konstruktioista, jota voi vieläpä haluamallaan tavalla käyttää tietynlaisten tietoisesti valittujen strategioiden mukaan. Tämän kahtalaisuuden kautta pystyttiin tarkastelemaan havainnollisesti sitä prosessia, jossa käyttäjät ”tuovat jotakin teoksiin”. Maailmojen hallinnan osalta fantastisten maailmojen ja esimerkiksi siellä elävien olentojen toiminnan ja kokemusten ymmärtämisessä merkitystä onkin toisaalta käyttäjän tosielämän arkisiin toimintoihin ja fyysisperäisiin havaintoihin pohjaavilla yleisen ymmärryksen kehyksillä, toisaalta käyttäjän mielessä heräävillä erilaisilla intertekstuaalisilla ja geneerisillä rinnastuksilla ja yhteyksillä. Toisaalta kahdenlaisten tulkintastrategioiden yhteiselo nosti esiin myös tavan, jolla fantasiafiktiossa voidaan käsitellä maailmoja ja maailmallisuutta niin rakenteellisesti, sisällöllisesti kuin temaattisestikin. Näin voidaan painottaa kysymyksiä esimerkiksi siitä, kuka maailmaa, sen hahmottamisen ja siellä toimimisen tapoja oikeastaan hallitsee. Lopulta kertomuksen voikin määritellä inhimilliseksi diskursiiviseksi strategiaksi, jonka avulla pyritään hallitsemaan aikaa, prosessia, muutosta ja paikkaa – tai epäonnistutaan siinä.

Tämän tutkielman pohjalta avautuu monenlaisiakin mahdollisuuksia jatkoon väitöskirjatutkimuksen parissa. Yksi kiinnostavimmista olisi tätä käsittelyä syvempi perehtyminen fantasiafiktio- luku- ja käyttötapoihin monipuolisemman media-aineiston kautta, sillä tämän lajityypin fanit useimmiten tyydyttävät ”kaipuutaan toisiin maailmoihin” hyvin monenlaisten mediumien äärellä. Tätä kautta olisi mahdollista tutkia tarkemmin myös monenlaisia sosiaalisia responsseja ja erilaisia yhteisöllisesti jaettuja maaperiä, joiden kartoittamisen saralla tässä päästiin vasta alkuun. Lisäksi tämän painotuksen avulla olisi mahdollista problematisoida myös tässä käyttämäni teoksen käsitettä: mikä lopulta erottaa teoksen sen käytöstä, ja voidaanko alkuperäistä fiktiivistä maailmaa, kuten kuuluisaa ”J.R.R. Tolkienin maailmaa” edes määrittää?

Lähteet

Kohteena oleva kaunokirjallisuus

IC = MIÉVILLE, CHINA 2004: *Iron Council*. Lontoo: Pan Books.

PSS = MIÉVILLE, CHINA 2000: *Perdido Street Station*. New York: Ballantine/Del Rey.

S = MIÉVILLE, CHINA 2002: *The Scar*. New York: Ballantine/Del Rey.

Kohteena olevat pelit

(Pelit on listattu muodossa: Nimi. Julkaisuvuosi. Suunnittelija; julkaisija.)

Elder Scrolls V: Skyrim. 2011. Bethesda Game Studios; Bethesda Softworks.

Final Fantasy VII. 1997. Square; Square.

Mass Effect 3. 2012. BioWare; Electronic Arts.

Muu kaunokirjallisuus

ASIMOV, ISAAC 1951: *Foundation*. New York: BantamBooks.

ATWOOD, MARGARET 2003: *Oryx and Crake*. Toronto: McClelland & Stewart.

HALME, JUKKA (toim.) 2006: *Uuskummaa? Modernin fantasian antologia*. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Kirjava.

JOYCE, JAMES 2000: *Ulysses* [1922]. Lontoo: Penguin Books Ltd.

KOJA, KATHE 1991: "The Neglected Garden". Julkaistu kokoelmassa *The New Weird*, toim. Ann & Jeff VanderMeer (2008). San Francisco: Tachyon Publications, 109–116.

McCARTHY, CORMAC 2006: *The Road*. New York: Alfred A. Knopf.

MIÉVILLE, CHINA 2002: "The Tain". Julkaistu kokoelmassa China Miéville, *Looking For Jake and Other Stories* (2005). Lontoo: Pan Books, 227–303.

MIÉVILLE, CHINA 2009: *The City & The City*. Lontoo: Macmillan.

TOLKIEN, J.R.R. 2007: *Lord of the Rings* [1954–1955]. Lontoo: HarperCollins.

TOLKIEN, J.R.R. 2003: *Hobitti eli sinne ja takaisin* [1937]. Suom. Kersti Juva. Helsinki: WSOY.

Muut pelit

Angry Birds. 2009. Rovio Entertainment; Rovio Entertainment.

Arkham Horror. 1987. Richard Launius; Chaosium.

Call of Cthulhu. 1981. Sandy Petersen; Chasium.

Chainmail. 1971. Jeff Perren & Gary Gygax; Guidon Games.

Civilization. 1980. Francis Tresham; Hartland Trefoil.

Duke Nukem 3D. 1996. 3D Realms; GT Interactive.

Dungeons & Dragons. 1974. Gary Gygax & Dave Arneson; Tactical Studies Rules, Inc.

EverQuest. 1999–. Verant Interactive; 989 Studios.

Final Fantasy. 1987. Square; Square.

Final Fantasy X. 2001. Square; Square.

Final Fantasy XIII. 2010. Square Enix; Square Enix.

Gran Turismo. 1997. Sony Computer Entertainment; Sony Computer Entertainment.

Grand Theft Auto III. 2001. DMA Design; Rockstar Games.

Half-Life. 1998. Valve Corporation; Sierra Online.

Little Big Planet. 2008. Media Molecule; Sony Computer Entertainment.

Lord of the Rings: War in the North. 2011. Snowblind Studios; Warner Bros. Interactive Entertainment.

Mario Bros. 1983. Nintendo; Nintendo.

Mass Effect. 2007. BioWare; Electronic Arts & Microsoft Game Studios.

Mass Effect 2. 2010. BioWare; Electronic Arts.

Master of Orion. 1993. Simtex; MicroProse.

Max Payne. 2001. Remedy Entertainment; Gathering of Developers.

Myst. 1993. Cyan Worlds; Broderbund Software.

Prince of Persia: The Sands of Time. 2003. Ubisoft Montreal; Ubisoft Entertainment.

Planetfall. 1983. Infocom; Infocom.

Return to Castle Wolfenstein. 2001. id Software; Activision.

Runequest. 1978. Steve Perrin; Chaosium.

Sid Meier's Civilization. 1991. MicroProse Software; MicroProse Software.

Star Wars: Knights of the Old Republic. 2003. BioWare; LucasArts.

Star Wars: The Old Republic. 2011. BioWare; Electronic Arts.

Super Mario Bros. 1985. Nintendo; Nintendo.

Tetris. 1984. Aleksei Pajitnov.

The Legend of Zelda. 1986. Nintendo EAD; Nintendo.

The Sims. 2000. Maxis; Electronic Arts.

Tomb Raider. 1996. Core Design; Eidos.

Ultima IV: Quest of the Avatar. 1986. Origin Systems; Origin Systems.

World of Warcraft. 2004–. Blizzard Entertainment; Blizzard Entertainment.

XCOM: Enemy Unknown. 2012. Firaxis Games; 2K Games.

Zork. 1977–1979. Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels & Dave Lebling.

Televisiosarjat

Game of Thrones. 2011–. David Benioff; D.B. Weiss. HBO.

Star Trek: The Next Generation. 1987–1994. Gene Roddenberry. Paramount.

Tutkimuskirjallisuus

(Kaikki digitaaliset lähteet tarkastettu 29.5.2013.)

AARSETH, ESPEN 1997: *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

AARSETH, ESPEN 2000: "Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games". Teoksessa *Cybertext Yearbook 2000*. Toim. Markku Eskelinen & Raine Koskimaa. University of Jyväskylä, 152–171.

AARSETH, ESPEN 2004a: "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation". Teoksessa *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Toim. Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan. Cambridge, Ma: The MIT Press, 44–55.

AARSETH, ESPEN 2004b: "Quest Games as Post-Narrative Discourse". Teoksessa *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. Toim. Marie-Laure Ryan. Lincoln: University of Nebraska Press, 361–376.

ADAMS, ERNEST 1999: "Three Problems for Interactive Storytellers". *Gamasutra* 29.12.1999. Luettavissa osoitteessa http://www.gamasutra.com/view/feature/3414/the_designers_notebook_three_.php.

ADAMS, ERNEST 2010: *Fundamentals of Game Design*. Berkeley: New Riders Publishing.

- ALANKO, OUTI 2001: "Lukijasta tulkitsemiseen, tulkinnasta elämykseen: lukijan käsite kirjallisuudentutkimuksessa". Teoksessa *Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä*. Toim. Outi Alanko & Tiina Käkelä-Puumala. Helsinki: SKS, 207–240.
- ALBER, JAN 2002: "The 'Moreness' or 'Lessness' of 'Natural' Narratology: Samuel Beckett's 'Lessness' Reconsidered". *Style* 36:1, 54–75.
- ALBER, JAN & IVERSEN, STEFAN & NIELSEN, HENRIK SKOV & RICHARDSON, BRIAN 2010: "Unnatural Narratives, Unnatural Narratology: Beyond Mimetic Models". *NARRATIVE* 18:1, 113–136.
- ALTER, NICOLA 2011: "Creating a Sense of Place in Fantasy Fiction". *TEXT* 15:1. Luettavissa osoitteesta <http://www.textjournal.com.au/april11/alter.htm>.
- ARISTOTELES 1997: *Retoriikka ja runousoppi*. Teokset IX. Helsinki: Gaudeamus.
- ATTEBERY, BRIAN 1992: *Strategies of Fantasy*. Indiana: Indiana UP.
- AUSTIN, J.L. 1962: *How to Do Things With Words*. Oxford & New York: Oxford University Press.
- BACON-SMITH, CAMILLE 1992: *Enterprising Women. Television Fandom and the Creation of Popular Myth*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- BAHTIN, MIHAIL 1987: "Forms of Time and of the Chronotope in the Novel" [1938]. Teoksessa *The Dialogic Imagination: Four Essays*. Toim. M. Holquist, käant. M. Holquist & C. Emerson. Austin: University of Texas Press, 84–258.
- BAKER, AL 2012: "Videogames as Representational Art". *Postgraduate Journal of Aesthetics*, Vol. 9, No. 2, 28–39.
- BAL, MIEKE 1997: *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press.
- BARTLE, RICHARD 1996: "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs". Luettavissa osoitteessa <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>.
- BARTLE, RICHARD 2004: *Designing Virtual Worlds*. New Riders Publishing.
- BENNETT, ANDREW 1995: "Introduction". Teoksessa *Readers and Reading*. Toim. Andrew Bennett. Lontoo: Longman, 1–19.
- BOOTH, WAYNE C. 1988: *The Company We Keep: An Ethics of Fiction*. Berkeley: University of California Press.
- BORON, DARIUSZ JACOB 2007: "A Short History of Digital Gamespace". Teoksessa *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. Toim. F. von Borries, S.P. Walz & M. Böttger. Birkhäuser: Berliini, 26–31.
- BRECHT, BERTOLT 1973: "Epic Theatre". Teoksessa *Marxism and Art: Essays Classic and Contemporary*. Toim. Maynard Solomon. New York: Knopf, 360–369.
- BRIDGEMAN, TERESA 2007: "Time and Space". Teoksessa *The Cambridge Companion to Narrative*. Toim. David Herman. Cambridge: Cambridge UP, 52–65.
- BROOKE-ROSE, CHRISTINE 1986: *A Rhetoric of the Unreal. Studies in Narrative & Structure, Especially the Fantastic*. Cambridge: Cambridge University Press.
- BROOKS, PETER 1984: *Reading for the Plot. Design and Intention in Narrative*. Cambridge (Mass.) ja Lontoo: Harvard University Press.
- BRUNER, JEROME 1991: "The Narrative Construction of Reality". *Critical Inquiry* 18:1, 1–21.
- BUCHHOLZ, SABINE & JAHN, MANFRED 2005: "Space in Narrative". Teoksessa *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Toim. David Herman et al. Lontoo: Routledge, 551–554.
- BUSSE, KRISTINA & HELLEKSON, KAREN 2006: "Introduction: Work in Progress". Teoksessa *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of Internet: New Essays*. Toim. Karen Hellekson & Kristine Busse. Jefferson ja Lontoo: McFarland & Company Inc. Publishers, 5–32.
- CAILLOIS, ROGER 1961: *Man, Play, and Games*. Käant. Meyer Barash. New York: Free Press of Glencoe.

- CARACCILO, MARCO 2011: "The Reader's Virtual Body. Narrative Space and Its Reconstruction". *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*. Vol 3: 2011, 117–138.
- CHALK, ANDY 2012: "Mass Effect 3 Reaps Forgiveness From FTC Complainant". *The Escapist*, 2.7.2012. Luettavissa osoitteessa <http://www.escapistmagazine.com/news/view/118223-BioWare-Reaps-Forgiveness-From-FTC-Complainant>.
- CHATMAN, SEYMOUR 1978: *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell UP.
- CHATMAN, SEYMOUR 1990: *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca ja Lontoo: Cornell UP.
- COHEN, JONATHAN 2001: "Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences with Media Characters". *Mass Communication & Society*, 2001:4(3), 245–264.
- COHEN, JONATHAN 2006: "Audience Interaction with Media Characters". Teoksessa *Psychology of Entertainment*. Toim. Jennings Bryant & Peter Vorderer. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 183–198.
- COHEN, KEITH 1979: *Film and Fiction. The Dynamics of Exchange*. New Haven: Yale.
- COHN, DORRIT 1978: *Transparent Minds. Narrative Modes for Presenting Consciousness in Fiction*. Princeton: Princeton UP.
- COPIER, MARINKA 2007: *Beyond the Magic Circle: A Network Perspective on Role-play in Online Games*. Utrecht University. Luettavissa osoitteessa <http://igitur-archive.library.uu.nl/dissertations/2007-0710-214621>.
- COPPA, FRANCESCA 2006: "A Brief History of Media Fandom". Teoksessa *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of Internet: New Essays*. Toim. Karen Hellekson & Kristine Busse. Jefferson ja Lontoo: McFarland & Company Inc. Publishers, 225–244.
- COSTIKYAN, GREG 2002: "I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games". Teoksessa *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Toim. Frans Mäyrä. Tampere: Tampere University Press, 9–33.
- COSTIKYAN, GREG 2008: "Games, Storytelling, and Breaking the String". Teoksessa *Second Person. Role-playing and Story in Games and Playable Media*. Toim. Pat Harrigan & Noah Wardrip-Fruin. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 5–13.
- CRAWFORD, CHRIS 1982: *The Art of Computer Game Design*. Berkeley: McGraw-Hill.
- CULLER, JONATHAN 1983: *On Deconstruction: Theory and Criticism after Structuralism*. Lontoo: Routledge & Kegan Paul.
- DANNENBERG, HILARY 2008: *Convergent and Divergent Lives: Plotting Coincidence and Counterfactuality in Narrative Fiction*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- DE MAN, PAUL 1979: *Allegories of Reading: Figural Language in Rousseau, Nietzsche, Rilke and Proust*. Yale: Yale University Press.
- DE MAN, PAUL 1983: *Blindness and Insight: Essays in the Rhetoric of Contemporary Criticism*. Lontoo: Methuen.
- DERECHO, ABIGAIL 2006: "Archontic Literature: A Definition, a History and Several Theories of Fan Fiction". Teoksessa *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*. Toim. Kristina Busse & Karen Hellekson. Jefferson ja Lontoo: McFarland & Company Inc. Publishers, 61–78.
- DOLEŽEL, LUBOMÍR 1998: *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*. Baltimore: The Johns Hopkins UP.
- DRACHEN, ANDERS & HITCHENS, MICHAEL 2009: "Game Time: Modeling and Analyzing Time in Multiplayer and Massively Multiplayer Games". *Games and Culture* 2009:4, 170–201.
- EBERT, ROGER 2005: "Why Did the Chicken Cross the Genders?" *Chicago Sun-Times* 27.11.2005. Luettavissa osoitteessa <http://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders>.

- EGENFELDT-NIELSEN, SIMON & SMITH, JONAS HEIDE & TOSCA, SUSANA PAJARES 2008: *Understanding Video Games. The Essential Introduction*. New York ja Lontoo: Routledge.
- EMMOTT, CATHERINE 1997: *Narrative Comprehension: A Discourse Perspective*. Oxford: Clarendon Press.
- ESKELINEN, MARKKU 2001: "The Gaming Situation". *Game Studies* 2:1. Luettavissa osoitteessa <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen>.
- ESKELINEN, MARKKU 2004: "Towards Computer Game Studies". Teoksessa *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Toim. Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan. Cambridge: MIT Press, 36–44.
- ESKELINEN, MARKKU 2012: *Cybertext Poetics. The Critical Landscape of New Media Literary Theory*. Lontoo & New York: Continuum.
- FINE, GARY ALAN 1983: *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds*. Chicago: University of Chicago Press.
- FISKE, JOHN 1989: *Television Culture*. Lontoo ja New York: Routledge.
- FISH, STANLEY 1980: *Is There a Text in This Class? The Authority of Interpretive Communities*. Cambridge: Harvard University Press.
- FISH, STANLEY 1989: *Doing What Comes Naturally: Change, Rhetoric, and the Practice of Theory in Literary and Legal Studies*. Oxford: Clarendon.
- FLUDERNIK, MONIKA 1993: *The Fictions of Language and the Languages of Fiction: The Linguistic Representation of Speech and Consciousness*. Lontoo: Routledge.
- FLUDERNIK, MONIKA 1996: *Towards a 'Natural' Narratology*. Lontoo: Routledge.
- FLUDERNIK, MONIKA 2003: "Natural Narratology and Cognitive Parameters". Teoksessa *Narrative Theory and the Cognitive Sciences*. Toim. David Herman. Stanford: CSLI, 243–267.
- FORSTER, E.M. 1962: *Aspects of the Novel* [1927]. Harmondsworth: Penguin.
- FRASCA, GONZALO 2003: "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology". Teoksessa *Video/Game/Theory*. Toim. Mark J.P. Wolf & Bernard Perron. Lontoo: Routledge, 221–236.
- FRIEDMAN, SUSAN STANFORD 2005: "Spatial Poetics and Arundhati Roy's *The God of Small Things*". Teoksessa *A Companion to Narrative Theory*. Toim. James Phelan & Peter J. Rabinowitz. Oxford: Blackwell, 192–205.
- GARD, TOBY 2000: "Building Character". *Gamasutra* 20.6.2000.
- GENETTE, GÉRARD 1980: *Narrative Discourse. An Essay in Method* [1972]. Käänt. Jane E. Lewin. New York: Cornell UP.
- GENETTE, GÉRARD 1988: *Narrative Discourse Revisited* [1983]. Ithaca: Cornell UP.
- GORDON, JOAN 2003: "Hybridity, Heterotopia and Mateship in China Miéville's *Perdido Street Station*". *Science Fiction Studies* 30:3, 456–476.
- GREENE, BRIAN 2004: *The Fabric of the Cosmos. Space, Time, and the Texture of Reality*. Penguin Books.
- GRIMSHAW, MARK & SCHOTT, GARETH 2007: "Situated Gaming as a Sonic Experience: The Acoustic Ecology of First-Person Shooters". Teoksessa *Situated Play: Proceedings of the Digital Games Research Association Conference*, 474–481.
- GRISHAKOVA, MARINA 2006: *The Models of Space, Time and Vision in V. Nabokov's Fiction: Narrative Strategies and Cultural Frames*. Tartu Semiotics Library 5. Tartto: Tartu UP.
- GRODAL, TORBEN 2000: "Video Games and the Pleasures of Control". Teoksessa *Media Entertainment. The Psychology of Its Appeal*. Toim. Dolf Zillman & Peter Vorderer. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 197–214.
- HARRIGAN, PAT & WARDRIP-FRUIIN, NOAH 2008: "Introduction". Teoksessa *Second Person. Role-playing and Story in Games and Playable Media*. Toim. Pat Harrigan & Noah Wardrip-Fruin. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, xiii–xv.

- HEFNER, DOROTHÉE & KLIMMT, CHRISTOPHER & VORDERER, PETER 2007: "Identification with the Player Character as Determinant of Video Game Enjoyment". Teoksessa *ICEC 2007, LNCS 4740*. Toim. L. Ma, R. Nakatsu & M. Rauterberg, 39–48.
- HEIDEGGER, MARTIN 2000: *Oleminen ja aika*. Suom. Reijo Kupiainen. Tampere: Osuuskunta Vastapaino.
- HERMAN, DAVID 1994: "Hypothetical Focalization". *Narrative* 2:3, 230–253.
- HERMAN, DAVID 2002: *Story Logic: Problems and Possibilities of Narrative*. Lincoln: University of Nebraska.
- HERMAN, DAVID 2003a: "Introduction". Teoksessa *Narrative Theory and the Cognitive Sciences*. Toim. David Herman. Stanford: CSLI Publications, 1–30.
- HERMAN, DAVID 2003b: "Stories as a Tool for Thinking". Teoksessa *Narrative Theory and the Cognitive Sciences*. Toim. David Herman. Stanford: CSLI Publications, 163–192.
- HERMAN, DAVID 2007: "Cognition, Emotion, and Consciousness". Teoksessa *The Cambridge Companion to Narrative*. Toim. David Herman. Cambridge: Cambridge UP, 245–259.
- HERMAN, DAVID 2009a: *Basic Elements of Narrative*. Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- HERMAN, DAVID 2009b: "Narrative Ways of Worldmaking". Teoksessa *Narratology in the Age of Interdisciplinary Research*. Toim. Sandra Heinen & Roy Sommer. Berliini: Walter de Gruyter, 71–87.
- HERMAN, DAVID 2011: "Storyworld/Umwelt: Nonhuman Experiences in Graphic Narratives". *SubStance* #124, Vol. 40, no. 1, 156–181.
- HERMAN, DAVID & JAHN, MANFRED & RYAN, MARIE-LAURE (toim.) 2005: *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Lontoo: Routledge.
- HIRSJÄRVI, IRMA 2009: *Faniuden siirtymiä. Suomalaisen science fiction -fandomin verkostot*. Jyväskylä: Gummerus.
- HITCHENS, MICHAEL & DRACHEN, ANDERS 2009: "Many Faces of Role-Playing Games". *International Journal of Role-Playing*, 2009:1, 3–21.
- HOGAN, PATRICK COLM 2010: "On Being Moved. Cognition and Emotion in Literature and Film". Teoksessa *Introduction to Cognitive Cultural Studies*. Toim. Lisa Zunshine. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 237–256.
- HOLMES, DYLAN 2012: *A Mind Forever Voyaging. A History of Storytelling in Video Games*. Marston Gate: Amazon.co.uk, Ltd.
- HUIZINGA, JOHAN 1955: *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Boston: Beacon Press.
- HUNICKE, ROBIN & LEBLANC, MARC & ZUBECK, ROBERT 2004: *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Luettavissa osoitteessa <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/pubs/MDA.pdf>.
- HUNT, PETER 2001: "Introduction". Teoksessa *Alternative Worlds in Fantasy Fiction*. Toim. Peter Hunt & Millicent Lenz. Lontoo: Continuum, 1–41.
- HÄGG, SAMULI 2005: *Narratologies of Gravity's Rainbow*. University of Joensuu Publications in the Humanities 37. Joensuu: University of Joensuu.
- HÄGG, SAMULI 2008: "Lisää käyttöä mahdollisille maailmoille". *Kirjallisuudentutkimuksen aikakauslehti Avain* 3/2008, 5–21.
- HÄGG, SAMULI & LEHTIMÄKI, MARKKU & STEINBY, LIISA (toim.) 2009: *Näkökulmia kertomuksen tutkimukseen*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- IHONEN, MARIA 2002: "Fantastinen fiktio mahdollisten maailmojen teorian valossa". Teoksessa *Merkkejä ja symboleja. Esseitä kirjallisuudesta ja sen tutkimuksesta*. Toim. Markku Lehtimäki. Tampere: Tampere UP, 184–203.
- INGARDEN, ROMAN 1984: *The Literary Work of Art* [1973]. Käänt. George G. Grabowicz. Evanston: Northwestern UP.

- ISER, WOLFGANG 1983: *The Act of Reading. A Theory of Aesthetic Response* [1976]. Lontoo ja Henley: Routledge & Kegan Paul.
- JACKSON, ROSEMARY 1981: *Fantasy: The Literature of Subversion*. Lontoo: Methuen.
- JAHN, MANFRED 1992: "Contextualizing Represented Speech and Thought". *Journal of Pragmatics* 17:4, 347–367.
- JAHN, MANFRED 1997: "Frames, References, and the Reading of Third-Person Narrative. Towards a Cognitive Narratology". *Poetics Today* 18:4, 441–468.
- JAHN, MANFRED 2003: "A Guide to Narratological Film Analysis". *Poems, Plays and Prose: A Guide to the Theory of Literary Genres*. English Department University of Cologne. Luettavissa osoitteessa <http://www.uni-koeln.de/~ame02/pppf.htm>.
- JENKINS, HENRY 1992: *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge.
- JENKINS, HENRY 2004: "Game Design as Narrative Architecture". Teoksessa *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Toim. Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan. Cambridge, Ma: The MIT Press, 122–130.
- JENKINS, HENRY 2006a: *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- JENKINS, HENRY 2006b: *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press.
- JONES, GWYNETH 1999: *Deconstructing the Starships: Science, Fiction and Reality*. Liverpool: Liverpool University Press.
- JUUL, JESPER 2001: "Games Telling Stories: A Brief Note on Games and Narratives". *Game Studies* 1:1. Luettavissa osoitteessa <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts>.
- JUUL, JESPER 2002: "The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression". Teoksessa *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Toim. Frans Mäyrä. Tampere: Tampere University Press, 323–329.
- JUUL, JESPER 2005: *Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- JÄRVINEN, AKI 2002: "Gran Stylistimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games". Teoksessa *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Toim. Frans Mäyrä. Tampere: Tampere University Press, 113–128.
- JÄRVINEN, AKI 2003: "Making and Breaking Games: A Typology of Rules". Teoksessa *Level Up – Proceedings of Digital Games Research Conference 2003*. Toim. Marinka Copier & Joost Raessens. Utrecht: University of Utrecht, 68–79.
- JÄRVINEN, AKI 2008: *Games Without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*. Tampere: Tampere University Press.
- KAFALENOS, EMMA 1999: "Not (Yet) Knowing: Epistemological Effects of Deferred and Suppressed Information in Narrative". Teoksessa *Narratologies. New Perspectives on Narrative Analysis*. Toim. David Herman. Columbus: Ohio State University Press, 33–65.
- KAHNEMAN, DANIEL 2011: *Thinking, Fast and Slow*. New York: Farrar, Straus and Giroux.
- KAISER, ROWAN 2012: "East is West: How Two Classic RPGs Prove the Stereotypes False". *Joystiq* 16.2.2012. Luettavissa osoitteessa <http://www.joystiq.com/2012/02/16/east-is-west-how-two-classic-rpgs-prove-the-stereotypes-false>.
- KELLEY, ROBERT & OSBORNE, W.J. & HENDRICK, CLYDE 1974: "Role-taking and Roleplaying in Human Communication". *Human Communication Research*, 1, 62–74.
- KENNER, HUGH 1978: *Joyce's Voices*. Berkeley ja Los Angeles: University of California Press.
- KIM, JOHN H. 2004: "Immersive Story. A View of Role-Played Drama". Teoksessa *Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Toim. Markus Montola & Jaakko Stenros. Helsinki: Ropecon ry, 31–38.

- KLASTRUP, LISBETH 2003: "A Poetics of Virtual Worlds". Teoksessa *Proceedings of the Fifth International Digital Arts and Culture Conference*, RMIT, Melbourne, Australia. 19–23.5.2003.
- KLASTRUP, LISBETH 2009: "The Worldness of *EverQuest*: Exploring a 21st Century Fiction". *Game Studies* 9:1. Luettavissa osoitteessa <http://gamestudies.org/0901/articles/klastrup>.
- KLASTRUP, LISBETH & TOSCA, SUSANA 2004: "Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design". International Conference on Cyberworlds 2004. Luettavissa osoitteessa http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf.
- KLIMMT, CHRISTOPH & HEFNER, DOROTHÉE & VORDERER, PETER 2009: "The Video Game Experience as 'True' Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players' Self-Perception". *Communication Theory* 19, 351–373.
- KLEVJER, RUNE 2002: "In Defense of Cutscenes". Computer Games and Digital Cultures Conference 6.–8.6.2002, Tampere. Luettavissa osoitteessa <http://folk.uib.no/smkrk/docs/klevjerpaper.htm>.
- KOLAN, PATRICK 2011: "Skyrim: Making Fantasy a Reality". IGN.com, 15.6.2011. Luettavissa osoitteesta <http://www.ign.com/articles/2011/06/15/skyrim-making-fantasy-a-reality>.
- KONZACK, LARS 2006: "Sub-creation of Secondary Game Worlds". Teoksessa *Games 2006, iDiG – International Digital Games Conference Proceedings*, 115–122.
- KOSKIMAA, RAINE 1999: "Possible Worlds in Literary Theory". *Poetics Today* 20:1, 133–138.
- KOSKIMAA, RAINE 2000: *Digital Literature. From Text to Hypertext and Beyond*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- KRIPKE, SAUL A. 1980: *Naming and Necessity*. Cambridge: Harvard UP.
- KRUPA, DANIEL 2013: "BioWare: Calling it Mass Effect 4 Does the Next Game Disservice". IGN.com 7.2.2013. Luettavissa osoitteessa <http://www.ign.com/articles/2013/02/07/bioware-mass-effect-4-title-does-the-next-game-a-disservice>.
- KUKKA, SILJA 2012: "Eroottiset kirjalliset utopiat: Slash-fanifiktio mahdolliset maailmat homoeroottisena kirjallisuutena". *Kirjallisuudentutkimuksen aikakauslehti Avain* 4/2012, 51–64.
- LAKOFF, GEORGE & JOHNSON, MARK 2003: *Metaphors We Live By*. Chicago ja Lontoo: University of Chicago Press.
- LEFEBVRE, HENRI 1991: *The Production of Space*. Oxford: Blackwell.
- LEHTIMÄKI, MARKKU 2009: "Fiktiivisen kerronnan analyysi ja tulkinta. Klassisen ja jälkklassisen narratologian arviointia". Teoksessa *Näkökulmia kertomuksen tutkimukseen*. Toim. Samuli Hägg, Markku Lehtimäki & Liisa Steinby. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 28–49.
- LOPONEN, MIKA & MONTOLA, MARKUS 2004: "A Semiotic View on Diegesis Construction". Teoksessa *Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Toim. Markus Montola & Jaakko Stenros. Helsinki: Ropecon ry, 39–52.
- LOTMAN, JURI 1977: *The Structure of Artistic Text* [1970]. Käänt. Ronald Vroon. Michigan: University of Michigan.
- MALCOLM-CLARKE, DARJA 2008: "Tracking Phantoms". Teoksessa *New Weird*. Toim. Jeff VanderMeer & Ann VanderMeer. San Francisco: Tachyon Publications, 337–343.
- MARGOLIN, URI 2003: "Cognitive Science, the Thinking Mind, and Literary Narrative". Teoksessa *Narrative Theory and Cognitive Sciences*. Toim. David Herman. Stanford: CSLI Publications, 251–294.
- MASON, PAUL 2004: "In Search of the Self. A Survey of the First 25 Years of Anglo-American Role-playing Game Theory". Teoksessa *Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Toim. Markus Montola & Jaakko Stenros. Helsinki: Ropecon ry, 1–14.
- McCLOUD, SCOTT 1993: *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York: HarperCollins.

- McHALE, BRIAN 1978: "Free Indirect Discourse: A Survey of Recent Accounts". *PTL* 3:2, 249–287.
- McHALE, BRIAN 1992: *Constructing Postmodernism*. Lontoo: Routledge.
- McHALE, BRIAN 2012: "Transparent Minds Revisited". *NARRATIVE* 20:1, 115–124.
- MIÉVILLE, CHINA 2009: "There and Back Again: Five Reasons Tolkien Rocks". Luettavissa osoitteesta: <http://www.omnivoracious.com/2009/06/there-and-back-again-five-reasons-tolkien-rocks.html>.
- MIKKONEN, KAI 1998: "Tulkinnan kierteessä. Huomioita tekstiin viittaamisen ja tulkintayhteisön käsitteistä". Teoksessa *Kirjallisuudentutkijain seuran vuosikirja* 51, osa 1, 9–29.
- MIKKONEN, KAI 2008: "Presenting Minds in Graphic Narratives". *Partial Answers* 6/2: 301–321.
- MIKKONEN, KAI 2010: "Kuvat ilman sanoja, sarja ilman kuvia. Sarjakuvakertomuksen ainutlaatuinen ja 'luonnollinen' fokalisaatio". Teoksessa *Luonnolliset ja luonnottomat kertomukset. Jälkiklassisen narratologian suuntia*. Toim. Mari Hatavara, Markku Lehtimäki & Pekka Tammi. Helsinki: Gaudeamus, 303–330.
- MIKKONEN, KAI 2011: "Tekstianalyysin ja lukukokemuksen mahdoton yhtälö". *Kirjallisuudentutkimuksen aikakauslehti Avain* 1/2011, 38–53.
- MONTOLA, MARKUS 2005: "Exploring the Edge of Magic Circle: Defining Pervasive Games". DAC 2005 Conference, 13.12.2005. IT University of Copenhagen. Luettavissa osoitteesta <http://remotedevice.net/main/cmap/exploringtheedge.pdf>.
- MONTOLA, MARKUS 2007: "Tangible Pleasures of Pervasive Role-playing". Teoksessa *Situated Play: Proceedings of the Digital Games Research Association Conference*. Luettavissa osoitteesta <http://www.digra.org/dl/db/07312.38125.pdf>.
- MORIARTY, BRIAN 2011: "An Apology for Roger Ebert". *Game Developer's Conference* 4.3.2011, San Francisco. Luettavissa osoitteesta <http://www.ludix.com/moriarty/apology.html>.
- MURRAY, JANET 1997: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press.
- MYERS, DAVID 2010: *Play Redux. The Form of Computer Games*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- MÄKELÄ, MARIA 2006: "Possible Minds. Constructing – and Reading – Another Consciousness as Fiction". Teoksessa *FREElanguage INDIRECTtranslation DISCOURSEnarratology. Linguistic, Translatological and Literary-Theoretical Encounters*. Toim. Pekka Tammi & Hannu Tømmola. Tampere Studies in Language, Translation and Culture. Series A 2. Tampere: Tampere University Press, 231–260.
- MÄKELÄ, MARIA 2009: "Välttämättömyyden kehä ja muita kerrotun mielen oireita. Kirjallisen tajunnankuvauksen haasteet kognitiiviselle narratologialle". Teoksessa *Näkökulmia kertomuksen tutkimukseen*. Toim. Samuli Hägg, Markku Lehtimäki & Liisa Steinby. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 111–139.
- MÄKELÄ, MARIA 2011: *Uskoton mieli ja tekstuaaliset petokset. Kirjallisen tajunnankuvauksen konventiot narratologisena haasteena*. Tampere: Tampere University Press.
- MÄKELÄ, EETU & KOISTINEN, SAMPO & SIUKOLA, MIKKO & TURUNEN, SANNI 2005: "The Process Model of Role-playing". *Dissecting Larp, Knutepunkt 2005*. Luettavissa osoitteesta <http://knutepunkt.laiv.org/dissectionlarp.pdf>.
- MÄYRÄ, FRANS 2008: *An Introduction to Game Studies*. Los Angeles: Sage Publications Ltd.
- NAGEL, THOMAS 1974: "What Is It Like To Be A Bat?" *The Philosophical Review* 83:4, 435–450.
- NIEDERHOFF, BURKHARD 2011: "Focalization". *The Living Handbook of Narratology*. Interdisciplinary Center for Narratology, University of Hamburg. Luettavissa osoitteesta <http://hup.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Focalization>.
- NIELSEN, JAKOB 1993: *Usability Engineering*. San Diego, California: Academic Press, Inc.

- NIKOLAJEVA, MARIA 1988: *The Magic Code. The Use of Magical Patterns in Fantasy for Children*. Tukholma: Almqvist & Wiksell International.
- NITSCHKE, MICHAEL 2005: "Focalization in 3D Video Games". Teoksessa *Digital Proceedings of Future Play*. Lansing, MI 13.–15.10.2005. Luettavissa osoitteessa http://lmc.gatech.edu/~nitsche/download/Nitsche_Focalization_05.pdf.
- NITSCHKE, MICHAEL 2008: *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- NUSSBAUM, MARTHA C. 2010: *Not for Profit: Why Democracy Needs the Humanities*. Princeton: Princeton University Press.
- OATLEY, KEITH 1999: "Meeting of minds: Dialogue, sympathy, and identification, in reading fiction". *Poetics* 26, 439–454.
- OWENS, CRAIG 2012: "Stories of 2012: *Mass Effect 3*, BioWare, and the New Age of Entitlement". *Edge* 27.12.2012. Luettavissa osoitteessa <http://www.edge-online.com/news/stories-of-2012-what-the-reaction-to-mass-effect-3s-ending-means-for-bioware-and-the-new-age-of-entitlement>.
- PALMER, ALAN 2003: "The Mind Beyond Skin". Teoksessa *Narrative Theory and the Cognitive Sciences*. Toim. David Herman. Stanford: CSLI Publications, 322–348.
- PALMER, ALAN 2004: *Fictional Minds*. Lincoln ja Lontoo: University of Nebraska Press.
- PAVEL, THOMAS 1986: *Fictional Worlds*. Cambridge: Harvard UP.
- PEARCE, CELIA 2004: "Towards a Game Theory of Game". Teoksessa *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Toim. Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan. Cambridge, Ma: The MIT Press, 144–153.
- PERRIN, STEVE & TURNEY, RAY & HENDERSON, STEVE & JAMES, WARREN 1980: *Runequest 2nd ed.* Albany: Chaosium.
- PERRY, MENAKHEM 1979: "Literary Dynamics: How the Order of a Text Creates Its Meanings [With An Analysis of Faulkner's 'A Rose for Emily']". *Poetics Today*, Vol. 1, No. 1/2, 35–64 ja 311–361.
- PHELAN, JAMES 1989: *Reading People, Reading Plots. Character, Progression, and the Interpretation of Narrative*. Chicago ja Lontoo: The University of Chicago Press.
- PHELAN, JAMES 2001: "Why Narrators Can Be Focalizers – and Why It Matters". Teoksessa *New Perspectives on Narrative Perspectives*. Toim. Willem Van Peer & Seymour Chatman. Albany: State University of New York Press, 51–64.
- PHELAN, JAMES 2005: *Living to Tell about It. A Rhetoric and Ethics of Character Narration*. Ithaca ja Lontoo: Cornell University Press.
- PHELAN, JAMES 2007: *Experiencing Fiction. Judgments, Progression, and the Rhetorical Theory of Narrative*. Columbus: The Ohio University Press.
- POHJOLA, MIKE 2004: "Autonomous Identities: Immersion as a Tool for Exploring, Empowering and Emancipating Identities". Teoksessa *Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Toim. Markus Montola & Jaakko Stenros. Helsinki: Ropecon ry, 81–96.
- PRATT, CHARLES J. 2010: "The Art History... of Games? Games as Art May Be a Lost Cause". *Gamasutra* 8.2.2010. Luettavissa osoitteessa http://www.gamasutra.com/view/news/27133/The_Art_History_Of_Games_Games_As_Art_May_Be_A_Lost_Cause.php.
- PRINCE, GERALD 1987: *A Dictionary of Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- PROPP, VLADIMIR 1968: *Morphology of the Folk Tale* [1928]. Indiana: University of Texas Press.
- PUGH, SHEENAN 2005: *The Democratic Genre. Fan Fiction in a Literary Context*. Glasgow: Seren.
- RABINOWITZ, PETER 1987: *Before Reading: Narrative Conventions and Politics of Interpretation*. Ithaca: Cornell University Press.

- RICHARDSON, BRIAN 2006: *Unnatural Voices. Extreme Narration in Modern and Contemporary Fiction*. Columbus: The Ohio University Press.
- RICOEUR, PAUL 1983: "On Interpretation". Käänt. Kathleen McLaughlin. Teoksessa *Philosophy in France Today*. Toim. Alan Montefiore. Cambridge: Cambridge University Press, 175–197.
- RIMMON-KENAN, SHLOMITH 1983: *Narrative Fiction. Contemporary Poetics*. Lontoo: Methuen.
- ROBERTS, ADAM 2000: *Science Fiction*. Lontoo ja New York: Routledge.
- ROLLINGS, ANDREW & MORRIS, DAVE 2000: *Game Architecture and Design*. Scottsdale, Arizona: Coriolis.
- ROMM, JOSEPH J. 2012: *Language Intelligence: Lessons on Persuasion from Jesus, Shakespeare, Lincoln, and Lady Gaga*. CreateSpace.
- RONEN, RUTH 1994: *Possible Worlds in Literary Theory*. Cambridge: Cambridge University Press.
- ROSENBLATT, LOUISE 1978: *The Reader, The Text, The Poem: The Transactional Theory of the Literary Work*. Carbondale: Southern Illinois UP.
- ROUSE, RICHARD 2001: *Game Design: Theory and Practice*. Plano, TX: Wordware.
- RYAN, MARIE-LAURE 1991: *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Indiana: University of Bloomington & Indianapolis Press.
- RYAN, MARIE-LAURE 1992: "Possible Worlds in Recent Literary Theory". *Style* 26, 528–554.
- RYAN, MARIE-LAURE 1995: "Introduction: From Possible Worlds to Virtual Reality". *Style* 29:2, 173–183.
- RYAN, MARIE-LAURE 2001: *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- RYAN, MARIE-LAURE 2004: "Introduction". Teoksessa *Narrative Across Media. The Languages of Storytelling*. Toim. Marie-Laure Ryan. Lincoln: University of Nebraska Press, 1–40.
- RYAN, MARIE-LAURE 2005: "Possible-Worlds Theory". Teoksessa *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Toim. David Herman, Manfred Jahn & Marie-Laure Ryan. Lontoo: Routledge, 446–450.
- RYAN, MARIE-LAURE 2006a: *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- RYAN, MARIE-LAURE 2006b: "From Parallel Universes to Possible Worlds: Ontological Pluralism in Physics, Narratology, and Narrative". *Poetics Today* 27:4, 633–674.
- RYAN, MARIE-LAURE 2012: "Space". *The Living Handbook of Narratology*. Interdisciplinary Center for Narratology, University of Hamburg. Luettavissa osoitteessa <http://wikis.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Space>.
- SAARILUOMA, LIISA 1990: "Eksaktius, tiedonintressi ja kirjallisuudentutkimuksen käsitteet". Teoksessa *Kirjallisuuden tutkimuksen ja opetuksen funktiot*. Toim. Liisa Saariluoma. *Kirjallisuudentutkijain seuran vuosikirja* 44. Pieksämäki: SKS, 111–130.
- SALEN, KATIE & ZIMMERMAN, ERIC 2004: *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- SENIOR, W.A. 2012: "Quest Fantasies". Teoksessa *Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Toim. Edward James & Farah Mendlesohn. Cambridge: Cambridge University Press, 190–199.
- SHURIN, JARED 2011: "Return to Bas-Lag: An Interview with China Miéville". *The Literary Platform* 14.3.2011. Luettavissa osoitteessa <http://www.theliteraryplatform.com/2011/03/return-to-bas-lag-an-interview-with-china-mieville>.
- SIHVONEN, TANJA 2009: *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*. Turku: Turun yliopisto.

- SIMONS, JAN 2007: "Narrative, Games, and Theory". *Game Studies* 7:1. Luettavissa osoitteessa <http://gamestudies.org/0701/articles/simons>.
- SINISALO, JOHANNA 2004: "Fantasia lajityyppinä ja kirjailijan työvälineenä". Teoksessa *Fantasian monet maailmat*. Toim. Kristian Blomberg, Irma Hirsjärvi & Urpo Kovala. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu, 11–31.
- ŠKLOVSKI, VIKTOR 2001: "Taiteesta – keinona" [1917]. Teoksessa *Venäläinen formalismi. Antologia*. Toim. Jukka Pesonen & Timo Suni, suom. Jukka Pesonen. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 29–49.
- SMUTS, AARON 2005: "Are Video Games Art?" *Contemporary Aesthetics* 2005:3. Luettavissa osoitteessa <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299>.
- SONTAG, SUSAN 1987: *Against Interpretation and Other Essays*. Lontoo: Andre Deutsch.
- STEINBY, LIISA 2009: "Aika, paikka ja subjekti Genetten narratologiassa". Teoksessa *Näkökulmia kertomuksen tutkimukseen*. Toim. Samuli Hägg, Markku Lehtimäki & Liisa Steinby. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 78–110.
- STERNBERG, MEIR 1978: *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- SUVIN, DARKO 1979: *Metamorphoses of Science Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven: Yale University Press.
- TAMMI, PEKKA 1992: *Kertova teksti. Esseitä narratologiasta*. Helsinki: Gaudeamus.
- TAMMI, PEKKA 2009: "Kertomusta vastaan. ('Ikävä tarina')". Teoksessa *Näkökulmia kertomuksen tutkimukseen*. Toim. Samuli Hägg, Markku Lehtimäki & Liisa Steinby. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 140–166.
- THOMSON-JONES, KATHERINE 2007: "The Literary Origins of the Cinematic Narrator". *British Journal of Aesthetics* 47:1, 76–94.
- THON, JAN-NOËL 2009: "Perspective in Contemporary Computer Games. Toward a Model of Perspective in Contemporary Computer Games". Teoksessa *Point of View, Perspective, and Focalization. Modeling Mediation in Narrative*. Toim. Peter Hühn, Wolf Schmid & Jörg Schönert. Berliini: de Gruyter, 279–299.
- TOLKIEN, J.R.R. 2002: *Puu ja lehti* [1964]. Suom. Vesa Sisättö. Helsinki: WSOY.
- TOSCA, SUSANA 2003a: "The Quest Problem in Computer Games". *TIDSE 03 Proceedings*. Darmstadt: Fraunhofer IRB Verlag. Luettavissa osoitteessa <http://www.it-c.dk/people/tosca/quest.htm>.
- TOSCA, SUSANA 2003b: "The Appeal of Cute Monkeys". Teoksessa *Level-Up Conference Proceedings*. Toim. J. Raessens. Utrecht: Utrecht University press. Luettavissa osoitteessa <http://www.itu.dk/~tosca/toscamonkeys.pdf>.
- TOSENBERGER, CATHERINE 2008: "The Epic Love Story of Sam and Dean: Supernatural, Queer Readings, and the Romance of Incestuous Fan Fiction". *Transformative Works and Culture*, Nro 1. Luettavissa osoitteessa <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/30>.
- TRAILL, NANCY H. 1996: *Possible Worlds of the Fantastic. The Rise of the Paranormal in Literature*. Toronto: University of Toronto Press.
- TRONSTAD, RAGNHILD 2001: "Semiotic and Non-Semiotic MUD Performance". *Proceedings of COSIGN 01*, Amsterdam.
- TURNER, MARK 1996: *The Literary Mind*. New York: Oxford UP.
- VANDERMEER, ANN & VANDERMEER, JEFF (toim.) 2008 : *The New Weird*. San Fransisco: Tachyon Publications.
- VAN LOOY, JAN 2005: "Virtual Recentering: Computer Games and Possible Worlds Theory". *Image & Narrative* Vol. VI: 2. Luettavissa osoitteessa <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/tulseluper/vanlooy.htm>.

- VIITANEN, LEENA 2008: *Fanfiction kirjallisuutena eli kuinka koulukiusaajasta tuli seksikäs sankari*. Yleisen kirjallisuustieteen pro gradu -tutkielma, Tampereen yliopisto.
- WALKER, JILL 2007: "A Network of Quests in *World of Warcraft*". Teoksessa *Second Person. Role-playing and Story in Games and Playable Media*. Toim. Pat Harrigan & Noah Wardrip-Fruin. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 307–310.
- WALSH, RICHARD 2007: *The Rhetoric of Fictionality. Narrative Theory and the Idea of Fiction*. Columbus: The Ohio State University Press.
- WALSH, RICHARD 2011: "Emergent Narrative in Interactive Media". *NARRATIVE* 19:1, 72–85.
- WARDRIP-FRUIIN, NOAH 2009: *Expressive Processing: Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies*. Cumberland: MIT Press.
- WASHBURN, DENNIS 2009: "Imagined History, Fading Memory: Mastering Narrative in *Final Fantasy X*". *Mechademia*, Vol. 4, 2009, 149–162.
- WEI, HUAXIN & BIZZOCCHI, JIM & CALVERT, TOM 2010: "Time and Space in Digital Game Storytelling". *International Journal of Computer Games Technology*, Vol. 2010, 1–23.
- WERTH, PAUL 1999: *Text Worlds: Representing Conceptual Space in Discourse*. Lontoo: Longman.
- WIBROE, MADS & NYGAARD, K.K. & BØGH ANDERSEN, PETER 2001: "Games and Stories". Teoksessa *Virtual Interaction: Interaction in Virtual Inhabited 3D Worlds*. Toim. Lars Qvortrup. Lontoo: Springer Verlag, 166–181.
- WOLEDGE, ELIZABETH 2005: "Decoding Desire: From Kirk and Spock to K/S". *Social Semiotics* 15:2, 235–250.
- WOLF, MARK J.P. 2001a: "Narrative in the Video Game". Teoksessa *The Medium of the Video Game*. Toim. Mark J.P. Wolf. Austin: University of Texas Press, 93–112.
- WOLF, MARK J.P. 2001b: "Space in the Video Game". Teoksessa *The Medium of the Video Game*. Toim. Mark J.P. Wolf. Austin: University of Texas Press, 51–75.
- ZORAN, GABRIEL 1984: "Towards a Theory of Space in Narrative". *Poetics Today* 5:2, 309–335.
- ZUNSHINE, LISA 2006: *Why We Read Fiction. Theory of Mind and Novel*. Lontoo: Routledge.